Todo Juegos

OPINION EN MODO HARDCORE

JUNIO 2014

Abyss Odyssey: un viaje al inframundo chileno

Los pro y contra de la ley de videojuegos

Ponte la "Roja" en tu plataforma favorita

E3 SU HISTORIA Y LO QUE ESPERAMOS

LOS DESAFIOS DEL NUEVO Call of Duty

UNA REALIZACION DE PLAYADICTOS

Destacados

4 **CALL OF DUTY**
Los desafíos de Sledgehammer para reimpulsar la saga de acción.

14 **DESTINO JAPÓN**
La historia que rodea al mundo de Jojo's Bizarre Adventure.

18 **PARA TODO PÚBLICO**
Una guía para que los padres sepan qué comprarle a sus hijos.

28 **EL "HYPE" DE LA E3**
Los momentos más recordados y lo que esperamos del evento.

40 **LA NACIÓN INDIE**
Cómo se fraguó el gran momento de los títulos independientes.

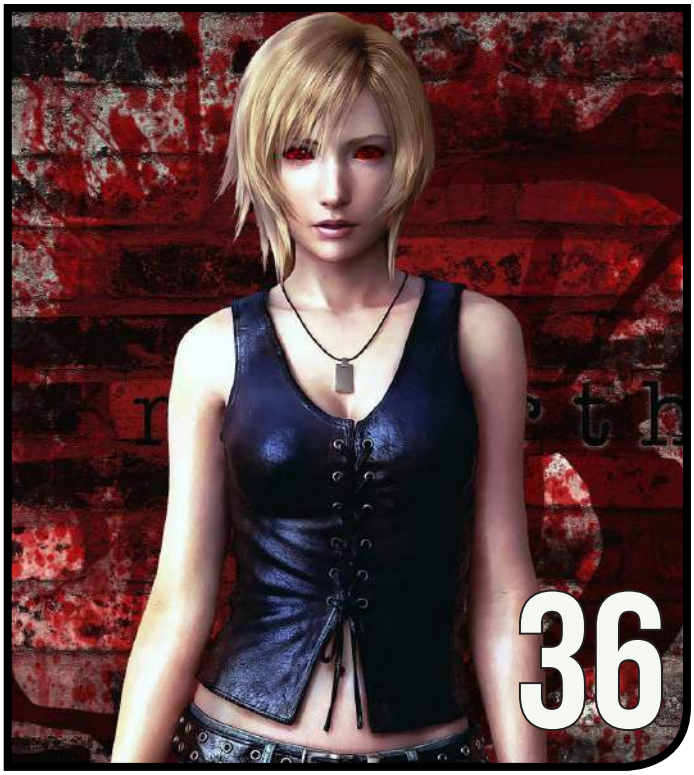
44 **LEY DE VIDEOJUEGOS**
Los pro y contra de la nueva legislación para el mercado local.

54 **A TODO FÚTBOL**
La historia de los videojuegos de las distintas copas del mundo.

62 **SÚBETE A MARIO KART 8**
El futuro de WiiU a partir de la llegada del clásico de Nintendo.

70 **ABYSS ODYSSEY**
El nuevo juego de ACE Team te llevará al inframundo chileno.

92 **NOVEDADES DE JUNIO**
Murderer: Soul Suspect asoma como lo más destacado del mes.



En estado beta

No lo vamos a negar: la primera entrega de **TodoJuegos** nos dejó con el pecho como pato de silabario. Sin embargo, también con la responsabilidad enorme de seguir mejorando mes a mes, en pos de ofrecerles un producto cada vez mejor a ustedes y, en especial, a quienes nos dejaron sus críticas, comentarios y sugerencias en el sitio web de la tienda.

Por eso, nos seguimos reinventando. Y si en el número anterior estábamos en la fase "alfa", esta vez lanzamos una "beta" con una edición de **más de 110 páginas**, con muchos más artículos y nuevas secciones que, esperamos, serán del gusto de todos los fanáticos de los videojuegos.

Esto, además, en un mes doblemente especial, con el **Mundial de Fútbol** como gran evento y, claro, con una **Feria E3** que promete traernos grandes novedades desde Los Angeles, Estados Unidos, y en la cual marcaremos acto de presencia.

Así que desde ya los invito a esperar nuestra edición de julio para leer cómo vivimos la cita, con quiénes conversamos y cuáles juegos pudimos probar de primera mano.

Los invito a disfrutar de este número, a participar en el concurso que encontrarán en nuestras páginas y a seguir aportándonos sus opiniones, que nos ayudan para seguir mejorando en cada entrega.

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Participa en nuestra nueva sección "Correo de los Lectores" escribiéndonos a:
maltrain@todojuegos.cl

Equipo Editorial

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL
Jorge Maltrain Macho

EQUIPO DE REPORTEROS

Juan Flores Videla	# ElJotahGamer
Benjamín Galdames	# Tatsuya-Suou
Felipe Jorquera	# LdeA20
Raúl Maltrain C.	# Raulazo
Jorge Maltrain M.	# MaLTRaiN
Patricio O. Makievsky	# Clint Eastwood
Roberto Pacheco	# NeggusCL
David Ignacio P.	# Aquosharp
Jorge Rodríguez M.	# Kekoelfreak
Andrea Sánchez	# Eidrelle

COLABORADOR

Ignacio Ramírez	# Muemi

DISEÑADORES
Jorge Maltrain — Patricio Makievsky

UNA PRODUCCIÓN DE

www.TodoJuegos.cl
@todojuegos_cl

UNA REALIZACIÓN DE

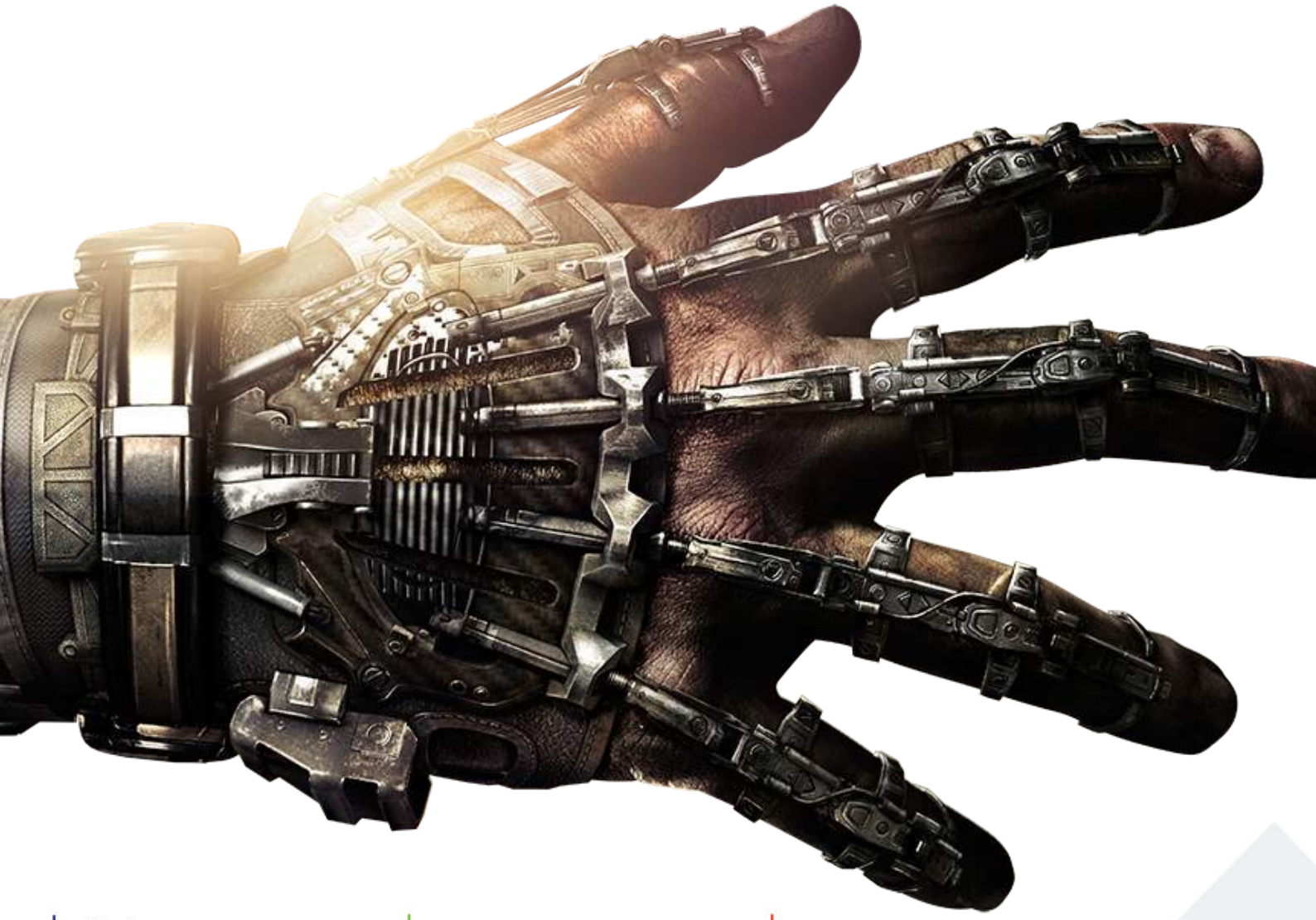
www.PlayAdictos.net
@playadictosnet

Call of Duty
GUERRA DE MILLONES

LA FRANQUICIA DE ACTIVISION HA SIDO DE LAS MÁS EXITOSAS DE LA HISTORIA EN TÉRMINOS COMERCIALES, PERO SUS ENTREGAS HAN RECIBIDO CRÍTICAS DISPARES Y, A ESTAS ALTURAS, **ES EVIDENTE QUE LA SAGA NECESITA AIRE FRESCO**. Y ESO ES LO QUE PROMETE EL ESTUDIO SLEDGEHAMMER GAMES CON EL PRÓXIMO "ADVANCED WARFARE".

DAVID IGNACIO P.
AQUOSHARP

POLICE DO NOT CROSS



Primera Etapa

Call of Duty
Lanzado el 29 de octubre de 2003, fue el título que lo inició todo, como un juego de acción ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Fue desarrollado por Infinity Ward y salió por primera vez para PC y luego para Mac.

Otro arco argumental

CoD 4: Modern Warfare
Un título que marcó el inicio de un nuevo arco argumental, al ambientarse en una época contemporánea. Desarrollado por Infinity Ward, fue lanzado en noviembre de 2007 para PC, PS3, Xbox 360 y Nintendo DS. Fue el primero en ser calificado como M en la franquicia.

En su mejor momento

Call of Duty: Black Ops
De nuevo con Treyarch a cargo, la saga cosecha millones en noviembre de 2010. El juego se lanza primero para PC, PS3 y Xbox 360.

CoD: Modern Warfare 3
Quizás el mejor de todos, con Infinity Ward y Sledgehammer en su desarrollo. Se lanzó en noviembre de 2011 para PC, PS3, 360 y Wii.

2003 | 2005 - 2006 | 2007 | 2008 2009 | 2010 - 2011 | 2012 - 2013

Asentando la saga

Call of Duty 2
Desarrollado por Infinity Ward, fue lanzado en octubre de 2005 para PC. También salió en Xbox 360 y Mac OS.

Call of Duty 3
Treyarch estuvo a cargo y lo lanzó en noviembre de 2006. Salió para Xbox, PS2, Wii, PS3 y Xbox 360.

Nuevas secuelas

CoD: World at War
Treyarch se encargó de este título, ambientado en el Pacífico durante la II Guerra. Se lanzó en junio de 2008 para PC, PS3, Xbox 360, Wii y DS.

CoD: Modern Warfare 2
Infinity Ward retomó las riendas del título, lanzando esta secuela en noviembre de 2009, para PC, Xbox 360 y PlayStation 3.

Un lento declive

CoD: Black Ops II
Treyarch no logró superar a sus predecesores con este título lanzado en noviembre de 2012 para PC, Xbox 360, PlayStation 3 y Wii.

Call of Duty: Ghosts
Quizás el peor. Infinity Ward quedó al debe con este juego lanzado en noviembre de 2013 para PC, PS4, Xbox One, PS3, 360 y Wii.

El 28 de octubre de 2003 y sólo para PC, el estudio **Infinity Ward**, utilizando el motor gráfico id Tech 3 y bajo el alero de **Activision**, lanzó un FPS bélico que prometía competir con sagas tan exitosas en la época como **Medal of Honor**. Su éxito fue inmediato. Gracias a su mayor énfasis en la acción, el título logró situarse en una posición privilegiada y prueba de eso son sus altos ingresos que recaudó y los múltiples premios recibidos.

El título, en sus primeras tres entregas, tuvo un argumento que giraba en torno a la Segunda Guerra Mundial, mostrando distintos puntos de vista del conflicto armado a través de variados protagonistas.

En **Call of Duty 4: Modern Warfare** la saga da un salto y esta vez la disputa se sitúa en la época contemporánea. Más importante aún es que esta entrega marca un punto de inflexión en cuanto a la trascendencia del juego, ya que es con este título cuando comienza a transformarse en un verdadero bombazo, tanto por su creciente popularidad como por sus holgadas cifras de venta.

El fenómeno, en adelante, se vio incrementado en forma explosiva, al punto que hacia fines de 2009 se conocía la noticia de que el sexto capítulo, **Call of Duty: Modern Warfare 2**, había opacado en lo monetario a los más taquilleros éxitos del cine, la música, la literatura e incluso a un **Grand Theft Auto IV** que, por entonces, se alzaba con el récord histórico de ingresos.

Fue en ese momento cuando no hubo dudas: el negocio del entretenimiento se rendía ante **su nuevo rey**.

Con cada entrega, las ganancias fueron llegando en cantidades aún más abultadas, al punto que otro de los hitos importantes y recordados fue cuando en 2012 la saga supero a "**Avatar**" en cuanto a lo rápido de su recaudación: 17 días tardó la película de James Cameron en llegar a los mil millones de dólares… **Modern Warfare 3** necesitó 16. Al año siguiente, a **Black Ops 2** le bastarían solo 15.

Pese a lo impresionante que podría parecer esta danza de millones, nada se podría comparar con lo que vendría luego, cuando la gente de Activision gritó a los cuatro vientos que **Ghosts** también alcanzó los mil millones de dólares, aunque en esta ocasión sólo en las primeras 24 horas desde su salida al mercado.

Claro que tan increíble afirmación causó estragos y, de hecho, poco después los mismos que tan orgullosamente daban a conocer el comunicado debieron retractarse y aclarar que se referían a copias distribuidas en lugar de vendidas, lo cual puede sonar como un tecnicismo, pero no lo es.

Peor aún, la polémica iría mucho más allá porque en la actualidad, más que el dinero, lo que más ha trascendido son las numerosas críticas hacia los responsables del título por un juego que, más allá de los millones que ingresa, necesita urgente de nuevos aires.

VUELTA DE TUERCA

Un lavado de cara que, sin duda, está dispuesto a darle el estudio **Sledgehammer**, que tiene a su haber dos

Una luz de esperanza

CoD 4: Modern Warfare
Un título que marcó el inicio de un nuevo arco argumental, al ambientarse en una época contemporánea. Desarrollado por Infinity Ward, fue lanzado en noviembre de 2007 para PC, PS3, Xbox 360 y Nintendo DS. Fue el primero en ser calificado como M en la franquicia.

2014

datos no menores: lleva tres años desarrollando el juego, el ciclo más largo en la historia de la saga, y además participó en el desarrollo de **Modern Warfare 3**, que según el particular punto de vista de este autor ha sido el mejor juego de la saga o, cuando menos, el mejor durante la pasada generación de consolas.

Es cierto, nunca conviene especular en demasía a partir de un tráiler, pero parece claro que **Advanced Warfare** muestra, al menos, un avance en lo que al apartado gráfico se refiere, algo que a estas alturas es lo mínimo que se le puede exigir a un Call of Duty tras reciclar hasta el cansancio el motor anterior.

Se agradece, en todo caso, que esta vez no se destaquen elementos que, para los gamers, resultan no sólo menores, sino casi irrisorios, como la vellosidad en los brazos de los soldados o la despavorida huida de un pececillo.

Respecto de la trama, ya sabemos algunas cosas. Por ejemplo, que se ambientará en el año 2054, momento en el que una corporación militar privada, llamada **Atlas**, asomará como la encargada de poner de pie a la humanidad en un mundo devastado por un ataque que, según sus desarrolladores, recordará a hechos como el 11/9.

Nuestro personaje será el soldado **Mitchell**, un marine estadounidense que llegará a Atlas y, ocupando tecnología de punta, tendrá que embarcarse en una serie de frenéticas misiones. Además del destructivo armamento, la gran novedad serán unos **exoesqueletos** que aumentarán nuestra resistencia y velocidad, además de darnos otras ventajas en combate.

Así, podremos dar grandes saltos, escalar muros, optar por el camuflaje óptico y una serie de habilidades que, de paso, le aportarán un factor estratégico a las batallas. Por cierto, al ver a los soldados moviéndose con estos trajes, ¿quién no recuerda, por ejemplo, detalles como los mostrados en **Crysis** o en el reciente **Titanfall**?

Los avances nos permiten destacar la presencia del renombrado actor **Kevin Spacey** en el rol de Jonathan Irons, el director y fundador de Atlas, la compañía militar privada más grande del mundo y en la cual nos enrolaremos para cumplir todo tipo de operaciones.

Está confirmado, también, que la voz de Mitchell la pondrá el actor **Troy Baker**,

quien de seguro hemos escuchado más de una vez, encarnando entre muchos otros a personajes a **Joel** en The Last of Us o **Booker** en BioShock Infinite.

Dos fichajes que son, sin duda, un plus en lo publicitario, pero que la verdad en poco y nada contribuyen respecto a lo más relevante para quienes disfrutamos de este género: **la jugabilidad y la calidad de la conexión**, tomando en cuenta que el aspecto multijugador es, en gran medida, el principal atractivo del juego.

Según **Glen Schofield**, cofundador de Sledgehammer, el desarrollo del juego "ha sido un gran desafío" en el aspecto creativo porque **"todo es totalmente nuevo"** con "algunos experimentos muy grandes en las mecánicas básicas que afectarán al multijugador y a otros modos de juego".

Algo que respalda **Eric Hirshberg**, presidente de Activision, quien destaca que "es la primera vez que tenemos un **ciclo de tres años** de desarrollo en la saga y es, también, nuestra primera vez con Sledgehammer al frente de la creatividad".

"**Estamos dándole una vuelta a la fórmula**, ofreciendo nuevas mecánicas gracias al exoesqueleto", detalló el ejecutivo.

Y todo esto, según destacó Hirshberg, acompañado de "una nueva y fascinante historia. Estamos disfrutando mucho con el desarrollo de este título y creemos que el mundo va a disfrutar mucho más jugándolo también".

Así las cosas, sólo queda esperar unos meses para conocer el resultado de esta apuesta, que tiene todas las posibilidades de triunfar. Y es que, para ser sinceros, **la vara no está muy alta tampoco** en términos jugables.

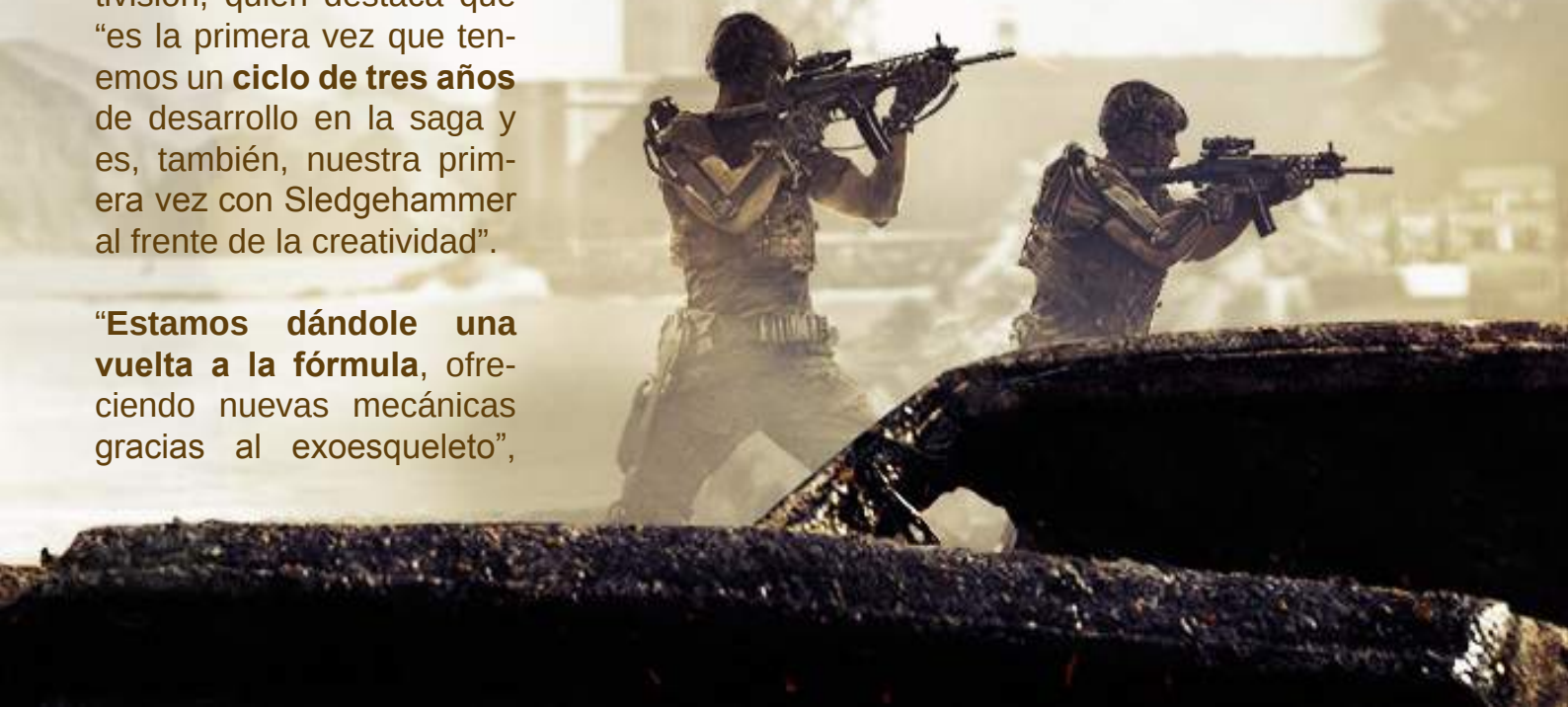
A todas luces, la oportunidad es inmejorable para un renacer de la saga en el inicio de la nueva generación de consolas.

¿COMO TRIUNFAR?

Abramos el debate con una interrogante: **¿Cómo superar al mejor Call of Duty de la historia?** Y antes de responder algo tan complicado, agregó otra pregunta ligada: **¿Cuál ha sido el mejor CoD de la historia?**

La respuesta es… **no lo sé**. Ni lo uno ni lo otro. Y el motivo de mi ignorancia es entendible: cualquier posible sugerencia pasa por un tema de opiniones más que de soluciones concretas.

No obstante, intentaremos llegar a un consenso mediante algo parecido a un **análisis FODA**, que las empresas utilizan para medir las fortalezas, oportunidades, debilidades y



amenazas de cualquier proyecto. Y, en este caso, tomaremos como base las entregas pertenecientes a la generación pasada ***(ver recuadro a la derecha)***.

Tomando en cuenta los elementos expuestos, se puede concluir que si bien la saga no pasa por su mejor momento, tampoco se la puede dar por muerta ni mucho menos. El alto número de jugadores activos y el prestigio del que dispone le entregan una sólida base.

Además, considerando que la competencia no es del todo directa en cuanto a fechas de lanzamiento, el panorama se hace más favorable aun. Me atrevería a decir que la clave del éxito será en esta ocasión (como casi siempre, claro está) la **seriedad** y **profesionalismo** con el que los desarrolladores asuman el desafío.

Es relativamente sencillo pronosticar ventas por montones, pero si esto no va acompañado de un producto de calidad, es decir, con un lanzamiento libre de *bugs* que no implique interminables actualizaciones y un sinnúmero de molestias asociadas, entonces **el fracaso** se augura inevitable.

Crear un juego que deje a todos felices es casi imposible, pero creo representar a una gran mayoría al pedir un par de cosas que, a estas alturas, vienen siendo casi como un estándar mínimo para cualquier shooter:

- Servidores dedicados.
- Amplia variedad de modos de juego.
- Mapas bien diseñados.
- Equilibrio entre armas y habilidades.
- Gráficos acordes a los tiempos y a la altura de la competencia.

No parece ser una exigencia desmedida. ¿Sería mucho pedir si a esto le sumamos un juego entretenido que te mantenga inmerso con su relato, con momentos desafiantes y que llegue a ser tan frenéticamente divertido como lo fue otrora?

La respuesta está en manos de **Sledgehammer**, que tiene sobre sus hombros la tarea de retribuir como se debe a los fans que, tras tanta espera, añoran una secuela a la altura de su historia.

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

FORTALEZAS

1. Entregar tres modos de juego (Historia, Competitivo y Cooperativo) de manera conjunta.

2. Una campaña cinematográfica que entretenga a pesar de su liviandad.

3. Tener en general, a pesar de algunas excepciones, una buena calidad de juego en línea.

DEBILIDADES

1. Gráficamente no es el mejor del género.

2. Al jugar online se corre el riesgo de caer en madrigueras de los llamados "niños rata".

3. Escasa innovación.

AMENAZAS

1. Battlefield.

2. Titanfall.

3. Algún otro FPS que irrumpa de forma sorpresiva en la escena.

OPORTUNIDADES

1. Salir a la venta inmediatamente después del CoD peor recibido por los fanáticos.

2. El comienzo de una nueva generación de consolas, lo cual implica mayores recursos para crear proyectos mucho más ambiciosos desde el punto de vista técnico.

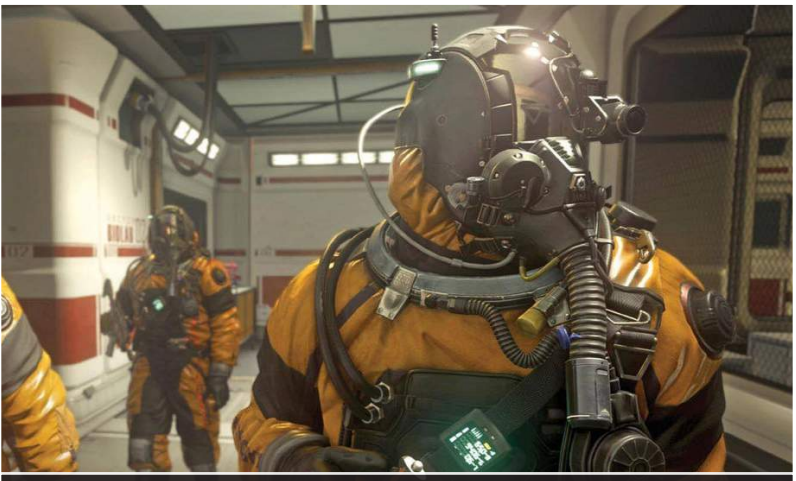
3. Poseer una numerosa y fiel cuota de mercado.

MITCHELL

Un ex marine, cuya voz será obra del conocido actor **Troy Baker**, será el protagonista de la historia principal de este nuevo Call of Duty. En la firma privada Atlas será donde vivamos la aventura.

KEVIN SPACEY

Interpretará a **Jonathan Irons**, el severo director de una compañía militar privada.



TERRORISMO

Será un problema latente durante el desarrollo de la campaña individual.

TRAJES ROBOTICOS

Serán una de las novedades con las que el estudio **Sledgehammer** pretende dotar de mayor dinamismo a los combates, tanto en la campaña como en el modo multijugador.

In CoD WE TRUST!

DAVID IGNACIO P.
#AQUOSHARP

Sólo les solicito un poquito de su tiempo para explicar el título. Sé que al momento de leerlo así, de súbito, parece irrisorio y hasta ridículo, pero no lo es. La razón por la cual estoy optimista de cara a la nueva entrega de **Call of Duty** es por pura lógica: la gente de **SledgeHammer** tiene la maravillosa oportunidad de un panorama con todo a su favor y donde es imposible fallar. Por algo muy simple y es que no se puede superar el cero absoluto. Es decir, no se puede caer más abajo del fondo mismo y es ahí donde actualmente se halla la saga, pues la ultima entrega fue tan decepcionante que, sin exagerar, vino a martillar los últimos clavos en su ataúd. O eso parecía.

Quizás haya quienes tengan opiniones disímiles, pero es algo minoritario y la gran mayoría de los soldaditos digitales sólo siente repudio por el mediocre producto que se conoce como **Ghosts**. Para muestra, este video:

Es difícil agregar algo más después de esto. Sólo diré, como resumen, que el peor pecado de este triste intento de FPS fue, en mi opinión, el diseño de mapas. Y, en segundo lugar, lo malas que eran las *killstreaks*. Siendo sincero, no me he dedicado a investigar mas allá tratando de encontrar alguna entrevista donde los desarro-lladores justifiquen estos cambios o expliquen qué pretendían introduciendo estas “innovaciones”. Y no lo he hecho porque ya no me interesa, el daño está hecho y ni con todos los DLC del mundo podrá repararse.

Entiendo que mi crítica puede sonar demasiado dura, así que haciendo un esfuerzo casi sobre humano intentaré conseguir algo que nadie en el ciberespacio ha logrado hasta ahora… trataré de explicar en que rayos pensaba la gente de **Infinity** cuando creó esta ultima entrega.

Tras mucho meditarlo, la única posible respuesta (o excusa) está en el tema de la **competitividad**. Es decir, se intentó crear un juego donde fuera muy difícil llegar a un estratosférico número de muertes, lo que desalentaba a los más novatos y causaba que muchos desertaran antes de concluir la partida. Tal vez por esto se incurrió en tantos errores, como la mala idea de usar mapas de gran tamaño y la exagerada complejidad de sus fallidos diseños, lo que grafica muy bien este video:

El segundo elemento del desastre son las ***killstreaks*** y, como argumento, recurriré a algo que odio casi tanto como pagar por el online: **caer en la obviedad**.

¿Cual es el objetivo primordial del clásico sistema de recompensas que se obtiene por medio de lograr una racha de muertes? Seguramente el amigo lector de más brillante

capacidad intelectual ya lo sabe, pero para todos logren comprenderlo me veré obligado a decirlo: el sistema de recompensa tiene como objetivo principal... recompensar al jugador (imaginen un emoticón de asombro aquí). Por desgracia, algo tan evidente no lo fue para quienes lo implementaron en el juego.

Quien jugara alguno de los títulos anteriores puede comparar y darse cuenta de que la idea de un tener un perro que en vez de buscar y asesinar a los enemigos tenga como único fin vengar a su amo es tan absurdo como pretender informarse objetivamente leyendo El Mercurio. Supongo que esto se debe a lo ya dicho, en orden a evitar que alguien se "dispare" con un excesivo número de bajas. Antes, en cambio, al lograr cerca de 5 kills ya se obtenía un premio que sería de ayuda para aumentar a unos 7 ó 9, momento en el cual el proceso de premiación se repetía y se podían alcanzar 12 ó más.

Era aquí cuando llegaba al fin el más esperado de los regalos y sólo quedaba sentarse cómodamente y manejar el vehiculo de destrucción masiva para masacrar sin piedad a los rivales. En Youtube hay múltiples partidas del modo *Team Deathmatch* en **Black Ops 2** y **Modern Warfare 3** donde se termina con sobre 100 muertes y eso es, en gran parte, el principal atractivo de Call of Duty, al tratarse de un shooter etamente arcade.

La intención de llegar a algo mas estratégico no es reciente. En MW3 se introdujo el vilipendiado modo soporte y hasta el más novato pudo notar que el principal objetivo fue promover el juego en equipo por sobre la acción individual (principalmente en modos como *Demolition*, *Domination* y *Headquarters*) y en BO2 se privilegio el puntaje por sobre la cantidad de enemigos eliminados. La gran diferencia es que en esas ocasiones el resultado fue exitoso.

Al concluir, les recuerdo que lo expuesto aquí **es sólo mi opinión y no pretendo ser el dueño de la verdad absoluta**, sobre todo tomando en cuenta que muchos quedaron con cara de asombro al leer la palabra competitividad en un artículo de CoD. Pero así lo veo y, quien disienta, tiene todo el derecho de imprimir esta columna y utilizarla como sustituto del papel higiénico, como por ejemplo lo hice yo con el manual digital de Ghosts.

UN BIZARRO VIAJE DESDE 1987

CUANDO HABLAMOS DE JOJO, LO HACEMOS DE UNA LEYENDA VIVIENTE. UNA SAGA TAN RICA EN ARGUMENTOS E HISTORIA QUE NO ALCANZARÍAMOS A ABARCARLA DEL TODO EN UN SOLO ARTÍCULO, AUNQUE NO NOS QUEDAREMOS EN EL INTENTO.

BENJAMIN GALDAMES A.
#TATSUYA-SUOU

Japón. La tierra prometida para cualquier gamer de aquellos que nacieron con un control en sus manos por esos años en que mandaban los títulos del otro lado del Pacífico. Una tierra de una rica cultura y cuyas obras iremos detallando, a partir de este número, aquí en **TodoJuegos**.

Y partiremos desmenuzando qué hay detrás de uno de los últimos títulos que llegaron de esas tierras: **JoJo's Bizarre Adventure: All Star Ba-ttle**. Así, antes de tratar el videojuego de lleno, repasemos los hechos que hicieron que la empresa **Bandai Namco** decidiera publicar este título en occidente.

El anime: tributo a una cultura que crece

JoJo fue, en lo que respecta al año 2012, uno de los animes que más dio que hablar por su argumento sólido y a la vez emotivo, pudiendo abarcar a un público unisex y sin distinción. El anime a-rrancó el 5 de octubre con un total de 26 capítulos que cubren los 2 primeros arcos: **Phantom Blood** y **Battle Tendency**.

Actualmente se emite el tercer arco, **Stardust Crusaders**, con un tipo de animación muy distinto al que se vio en los dos primeros.

El manga: la magia de Hirohiko Araki

El manga es igualable, por fans y merchandising, a lo que en Japón es la saga de Gundam. De la mano del mangaka Hirohiko Araki, se estrenó por primera vez en el año 1987 en la revista Weekly Shōnen Jump.

El manga actualmente cuenta con 8 arcos, el último de los cuales aún está en progreso.

Y uno de sus puntos más fuertes es su increíble realismo al presentarnos escenas tan cercanas como la muerte de un ser querido o una batalla entre dos fuerzas completamente opuestas, pero estando en el mismo bando.

La adaptación intentó plasmar de forma fidedigna lo que el autor del manga expresaba en cada dibujo.

EL JUEGO: UNA JOYA INFALTABLE EN TU COLECCIÓN

Una vez que pruebas el juego, siendo un conocedor de la saga, no puedes sino quedar con un gusto dulce en la boca. Comienzas con una instalación de datos necesaria y un DLC gratuito, para luego entrar al menú oyendo cómo los personajes hablan en japonés (con subtítulos) mientras navegamos.

El juego es de peleas, pero con infinidades de técnicas y combos, además de poder aprovechar el mapa en nuestro favor.

Modo Historia: Abarca los 8 arcos (¡sí, los 8 arcos!) y a medida que avanzamos iremos desbloqueando personajes y diferentes tipos de accesorios (algunos piden cosas especificas, como cumplir ciertos objetivos).

Personaliza tu personaje: Tendremos la posibilidad de agregar frases y colores a nuestros personajes haciendo que el jugador se sienta más conectado con estos.

Modo Galería: Infaltable en un juego de este tipo. La mayoría se va desbloqueando en el modo historia con requerimientos secretos, pero el esfuerzo por desbloquear una parte de la galería vale completamente la pena.

Música en las batallas: Podremos cambiar la música de la batalla antes de iniciarla, seleccionando una canción que tengamos en el disco duro del sistema PlayStation 3.

Muchos personajes, múltiples combos y horas de entretenimiento: Hoy son 32 los personajes desbloqueables y 9 que se compran mediante la PlayStation Network (los personajes aun no están a la venta, sólo están disponibles si tienes cuenta en PSN Japón). Con esta cantidad, podemos abanicar a nuestro grupo de personajes predilectos y tomar el último desafío.

El ultimo desafío: Usa tu Hamon y tu Stand y combate para llegar a la cima de la tabla.

El modo multijugador: Con un online muy parecido en estética de lo que son Blazblue o Persona 4 Arena, puedes cambiar y configurar tu perfil multijugador a gusto… algo sí es seguro, horas y horas de diversión te esperan en este modo. Buena suerte.

¿SABIAS QUE...

…los nombres de algunos personajes y sus Stand aluden a bandas musicales como Metallica, Green Day o AC/DC?

…en Japón se ha hecho un meme de uno del ataques "WRYYY" de Dio Brando, incluyendo varias sátiras y parodias?

Plataforma: PlayStation 3
Género: Peleas
Desarrollador: Bandai Namco
Lanzamiento: Abril, 2014

¿Quieres ganar una PlayStation 4?

¡Sorteo el 13 de julio!

La consola más vendida del mundo puede ser tuya y te la regala PlayAdictos.

¿Cómo ganarla?

Muy fácil, sólo debes participar en el foro de PlayAdictos y tomar, sin ningún costo, tu ticket virtual.

Recuerda que tienes hasta el 12 de Julio para asegurar tu ticket. ¡Mucha suerte!

playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Participa además en los sorteos de estos espectaculares juegos:

www.playadictos.net

LOS VIDEOJUEGOS SON COSA DE NIÑOS

ES HABITUAL QUE MUCHOS PADRES, QUE NO SUELEN SER ENTENDIDOS EN VIDEOJUEGOS, NO SEPAN QUÉ TÍTULOS TIENEN CONTENIDO APTO PARA SUS PEQUEÑOS. AQUÍ LES AYUDAREMOS CON UN SELECTO GRUPO DE ELLOS.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

Muchas veces hemos leído o visto reportajes, casi siempre con tintes alarmistas, respecto a lo **dañinos** que son los videojuegos. No pocas veces se les atribuye el poder casi satánico de llevar a un joven deprimido a tomar un arma y provocar masacres en sus colegios o universidades.

Desviando la atención, por cierto, respecto al hecho más importante y controvertido del acceso que tienen los menores a las armas en algunas sociedades.

La verdad es que la odiosa campaña de desprestigio hacia los videojuegos es similar a las que, en otras épocas, sufrieron **el cine, el rock o el comic**.

¿Sabías, por ejemplo, que en Estados Unidos en algún momento un comité de censura obligaba a los dibujantes a evitar ciertos temas que al grupo de viejos pacatos que lo conformaba le parecían nocivos?

¿Salir de cacería con tu hijo a matar animales por deporte? Para la Asociación Nacional del Rifle, por ejemplo, es una sana actividad e, incluso, promueven la venta de **"Mi Primer Rifle"** para los pequeños, con lindos colores.

¿Matar zombis en una pantalla? Para estos iluminados, un acto abominable y salvaje. Sin comentarios.

Aquí, lo cierto, es que los videojuegos pueden ser un gran complemento para el desarrollo de los niños, como lo han señalado diversos estudios.

Por ejemplo, la universidad australiana de Delkin demostró los beneficios de los juegos en la **formación sicomotora** o la de Michigan

comprobó la mayor creatividad de los menores que suelen jugar videojuegos.

Un beneficio que incluso alcanza a los adultos mayores, con juegos que mantienen activas sus capacidades tanto físicos como de rapidez mental.

¿Y QUÉ COMPRAR?

Ahora bien, desmitificando esto, pero también dejando en claro que los padres tienen la obligación de supervisar a sus hijos (en este tema como en cualquier otro), la gran pregunta es **qué consola comprar** y qué juegos elegir.

Y aquí les ayudaremos, a que, desde pequeños, sus hijos tengan buen gusto en lo que a videojuegos se refiere, con una selección de los mejores títulos con contenido apto para niños.

Por cierto, el rey de los videojuegos para todas las edades es **Nintendo** y al comprar cualquiera de sus dos consolas un papá se va a la segura: la casera **WiiU** o la portátil **3DS**. Si buscas calidad visual, obviamente los gráficos de la primera son superiores; si prefieres acceder de inmediato a un rico catálogo de dónde elegir, entonces tu opción es la segunda.

WiiU es una consola que no vive un gran momento en ventas, pero que tiene tras de sí a una compañía

con anchas espaldas como Nintendo. Y su catálogo, aunque no es tan rico como el de 3DS, ofrece títulos muy atractivos para los menores de la casa, como el juego de carreras **Mario Kart 8**, del que tenemos un extenso artículo en esta edición.

Pero no es todo. Una apuesta segura es **Super Mario 3D World**, un juego de aquellos donde debes recorrer coloridos parajes, recolectando objetos y resolviendo los desafíos que te plantea la aventura. En la misma senda tienes el **New Super Mario Bros. U**, que fue uno de los juegos que salieron junto con la consola y que le garantiza entretención a los pequeños.

tora o la de Michigan valoró la **mayor creatividad** de los menores habi-tuados a los videojuegos.

Otros dos títulos que no pueden faltar en tu colección de WiiU son nuevas versiones de juegos ya clásicos. Uno es el **Pikmin 3**, que adentrará a los menores en el género de la estrategia en tiempo real, con una tropa de adorables personajes. El otro es **Donkey Kong Country: Tropi-**

cal Freeze, que trae de regreso al gorila más ondero de los videojuegos a esta nueva plataforma.

Mucho más extenso es el catálogo exclusivo de 3DS, que por un lado lleva más años en el mercado y, por otro, tiene un mayor respaldo externo debido a sus altas ventas. Por eso, vamos a destacar algunos de los "imperdibles" para comenzar tu colección.

Partiendo por la aventura de rigor del personaje icónico de Nintendo: **Super Mario 3D Land**.

Ahora bien, para adentrar a los niños en los juegos de aventuras, nada mejor que la saga de Zelda, con dos títulos imperdibles: **Ocarina of Time 3D** y **A Link Between Worlds**.

Y, si de clásicos se trata, de seguro tu hijo te agradecerá si le compras alguno de los juegos de **Pokèmon**, con aquellos animalitos virtuales que se batirán a duelo por nosotros.

Un párrafo aparte, sin embargo, merece un título que podría no llamarte mucho la atención, como es **Animal Crossing: New Leaf**, pero que se ha convertido en un título casi de culto y en un éxito de ventas.

En este título, básicamente, eres el alcalde de un pueblo que, con la ayuda de sus vecinos y tu secretaria Canela, buscarás mejorar la calidad de vida de los tuyos.

NO SÓLO NINTENDO

Si bien la compañía japonesa es la opción más segura para los menores de la casa, tanto Sony como Microsoft también tienen sus cartas para mostrar.

Y, en estricto rigor, **la apuesta más llamativa es la de PlayStation Vita**, una consola que si bien tiene un presente difícil en ventas, al igual que en el caso de WiiU, tiene detrás a una firma con espaldas como Sony para seguirla apoyando.

Y si se trata de recomendaciones, el desarrollador **Media Molecule** es el que parece tener la llave, con dos títulos imperdibles para los más pequeños: **LittleBigPlanet**, la versión portátil del juego de PS3 en el que puedes construir tus propios mundos; y **Tearaway**, el mejor juego para portátiles del año pasado y una gozada técnica que aprovecha todas las prestaciones de Vita.

*Nintendo es la reina en lo que se refiere a juegos para niños, con sagas como **Super Mario, Zelda** o **Pokèmon**. Pero las otras plataformas también tienen lo suyo, desde PlayStation Vita con su **Tearaway** hasta Xbox 360 con los siempre divertidos **Peggle**. Al final, todo se reduce a una cosa de gusto de los niños y capacidad económica de sus padres.*

Uno de los puntos fuertes de PS Vita, además, es su amplio catálogo de juegos independientes, de los cuales rescato cuatro: **Fez**, una maravillosa aventura en 3D; **Spelunky**, un hermoso juego de corte clásico; **Guacamelee**, un estupendo juego de acción lateral; y **Terraria**, un título donde debes crear tus propios mundos, muy similar al exitazo **Minecraft** que pronto saldrá en PS Vita.

En cuanto a las consolas caseras, ni PlayStation 4 ni Xbox One asoman, por ahora, como las mejores opciones para los niños, por lo limitado de su catálogo.

En contrapartida, mucho más atractivas asoman sus "hermanas menores", con catálogos formados en varios años y con numerosos títulos que harán las delicias de los menores.

Y partamos con la **Xbox 360** de Microsoft.

Entre los exclusivos de la consola, destaca **Viva Piña-**

LEGO MARVEL

Los superhéroes de la firma de comics llegan en su versión más adorable para una entrega más de la saga de juegos LEGO.

NI NO KUNI

Uno de los grandes títulos del año pasado, con una estética preciosa.

BASTION

Un título imperdible para cualquier amante del rol en Xbox 360 o PC.

TEARAWAY

Sin duda, el juego que más partido le saca a las prestaciones de PlayStation Vita y uno de los mejores exclusivos que tiene esa consola.

ta, un juego para disfrutar jugando en grupo, con divertidas pruebas.

Además, tienen a **Bastion**, para que tu hijo se adentre en los juegos de rol; la saga **Fable**, en cualquiera de sus versiones, con títulos con una estética algo más adulta; y los divertidos juegos **Peggle** y **Peggle Nights**, que obligarán a tu hijo a desarrollar su estrategia.

PlayStation 3 también tiene lo suyo, con tres exclusivos. Uno de ellos es **Ni No Kuni: La Ira de la Bruja Blanca**, un juego de rol con toques de Pokemon y una estética hecha por **Ghibli**, el más brillante estudio de anime. Otro es flower, una preciosa aventura en que controlas el viento para jugar con flores; y están, claro, sus dos versiones de los adorables **LittleBigPlanet**.

¿Hay más? ¡Mucho! Por ejemplo, juegos que están en varias de las plataformas que ya hemos mencionado, como los de la saga **Rayman**, del género plataformas y repletos de diversión; los títulos de **LEGO** (desde The Hobbit hasta Marvel SuperHeroes), todos entretenidos para grandes y chicos; o los que usan figuritas como **Skylanders** o **Disney Infinity**.

Como ves, la lista es larga y son muchos los títulos que se quedan en el tintero, pero con cualquiera de los mencionados te vas a la segura. Lo importante es que, como padre, sepas qué juegos le gustan más a tus hijos, qué sagas le resultan más atractivas y te informes en los múltiples sitios que existen sobre si un título es o no conveniente para tu hijo.

Porque una cosa es clara: un niño puede jugar, sin problemas, desde un colorido Super Mario hasta un sangriento **Call of Duty**, siempre y cuando sea supervisado por sus padres. Lo demás, es cuento.

PlayAdictos al rescate

PATRICIO OLEG MAKIEVSKY
#CLINT EASTWOOD

A estas alturas, todos sabemos que son cientos los videojuegos de los que no hemos oído hablar, siendo claramente esas joyitas que no son multiplataforma las más perjudicadas. Por eso mismo, en esta ocasión rescataremos tres títulos, cada uno exclusivo de las plataformas de la generación recién pasada, es decir, Wii, Xbox 360 y PlayStation 3, respectivamente.

Partimos con Zack & Wiki Quest for Barbaros' Treasure, título exclusivo de Nintendo Wii, creado por Eiichirou Sasaki e Hironobu Takeshita, conocidos por participar en el desarrollo de juegos como Resident Evil: Outbreak y Ultimate Ghosts N Goblins.

Es un título de aventuras que consta de puzles y acertijos en combinacion con un ingenioso uso del Wiimote.

La historia trata sobre Zack, un joven aprendiz de pirata adicto al chocolate, y su fiel compañero Wiki, un particular mono dorado que puede volar, quienes al ser atacados por su eterna banda rival caen en un paraje selvático, lugar donde liberarán sin querer el cráneo maldito del legendario pirata Barbaros.

Éste le ofrece a nuestros protagonistas uno de sus preciados tesoros, siempre y cuando recuperen los fragmentos en los que fue dividido su cuerpo.

Cuenta con situaciones completamente hilarantes y divertidas, potenciadas gracias a su aspecto de dibujo animado, conocido como *cel shading*, técnica que le da gran colorido y contraste a sus personajes y entornos.

Algunas misiones se pueden superar de distintas formas, lo que nos dará una jugabilidad diversa y amena, además de contar con una enorme cantidad de contenido extra desbloqueable al terminar por primera vez el juego.

Sus puntos más bajos son el hecho de que se nos puede hacer algo corto y que, en ocasiones, se suele perder el puntero, lo que termina siendo letal. Puntos que, finalmente, no son más que un detalle en este impecable título, que con toda seguridad es un imperdible de Wii.

Plataforma: Nintendo Wii
Género: Aventura
Desarrollador: Capcom
Lanzamiento: Octubre, 2007

Lost Odyssey es un título RPG con cortes orientales y la segunda creación de Mistwalker, desarrolladora liderada por Hironobu Sakaguchi, quien dirigió Final Fantasy hasta la décima entrega.

El contexto está situado en una era en la cual el elemento más importante de todos es la magia. Nuestro protagonista es un mercenario llamado Kaim Argonar, quien está condenado a vivir mil años de inmortalidad, lo que le ha significado sufrir la constante pérdida de sus seres queridos, dando como resultado que tenga una personalidad atípica y seria.

Su modo de batalla es por turnos, en el cual podremos controlar hasta cinco personajes. Tiene un apartado grafico más que decente para su tiempo y, como es común en el género, las cinemáticas y sonido son excelentes. Quizás su única contra es el abusivo tiempo de carga y a veces ralentización de imágenes, pero nada que nos evite jugar las más de 70 horas que toma llegar a su épico final.

Terminamos con Heavenly Sword, videojuego de Playstation 3, con acción hack and slash, género presente en sagas como God of War o Ninja Gaiden.

El argumento gira en torno a la *Heavenly Sword*, una espada que en el pasado fue propiedad de un poderoso dios y que carga consigo la leyenda de que todo mortal que la empuñe será dotado de un increíble poder, pero a la vez ésta absorberá su e-nergía vital, dándole muerte en cosa de horas. Cuando el rey Bohan destruye al clan guerrero encargado de proteger el arma, Nariko, nuestra protagonista e hija del líder del clan, decide enfundar la espada para dar inicio a una misión cuyo único objetivo es la venganza, pero por el que tendrá que pagar un alto precio.

Como muchos de los primeros juegos de la generación pasada, cae en largos tiempo de carga, algo que pasa al segundo plano por la gran experiencia cinematográfica, sus sistemas de combate muy bien elaborados y una gran cantidad de extras.

Plataforma:
Xbox 360
Género:
RPG
Desarrollador:
Mistwalker
Lanzamiento:
Febrero, 2008

Plataforma:
Playstation 3
Género:
Hack and slash
Desarrollador:
Ninja Theory
Lanzamiento:
Septiembre, 2007

E3 Gloria e HISTORIA

LA **ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO** ES LA MÁXIMA FIESTA DEL MUNDO GAMER. UNA CITA LLENA DE MOMENTOS PARA EL RECUERDO Y QUE ESTE AÑO ANTICIPA UNA VERSIÓN IMPERDIBLE Y CARGADA A LO MÁS IMPORTANTE: **LOS JUEGOS**.

ROBERTO PACHECHO CARVAJAL
#NEGGUSCL

La E3 (**Electronic Entertainment Expo**), es el evento más importante en el área de videojuegos y, a su vez, una cita esperada por miles de personas que cada año llegan a Los Angeles para participar y conocer las novedades de las compañías más grandes del mundo. La exposición se celebra entre los meses de mayo y junio y en ella estudios como **Activision**, **Atlus**, **Capcom**, **Electronic Arts**, **Konami**, **Microsoft**, **Nintendo**, **Sony y Ubisoft**, entre muchos otros, anuncian sus principales juegos, dispositivos y consolas para sus fans de todo el orbe.

Pero esta feria tiene una rica historia, que se ha formado gracias a varios momentos inolvidables que han ayudado a la industria a fortalecer el lazo con su público.

La E3 comienza en 1995, cuando es creada por la ESA (**Entertainment Software Expo**) en Los Angeles, Estados Unidos. La idea era que los desarrolladores de videojuegos se reunieran y compartieran sus progresos, además de anunciar sus nuevos proyectos.

Cuando no existía la E3, estos anuncios eran presentados en la **CES**, otra feria mundialmente conocida, pero en donde también se presentan las novedades de otros rubros de la electrónica. En respuesta a esa carencia se creó este evento dedicado 100% a nuestra pasión: **los videojuegos**.

En su primera versión, Sony hizo historia de entrada anunciando su entrada al mundo de las consolas con **PlayStation**, un aparato de 32 bits que llegaba a revolucionar el mercado. Nintendo, por su lado, mostró la Ultra 64 -que terminó siendo la Nintendo 64- y aprovechó de anunciar su primera consola en formato 3D, que terminó siendo el primer fracaso de la E3: **Virtual Boy**.

SEGA, por su parte, anunciaba **Saturn**, nueva consola de la compañía japonesa, pero que terminó siendo arrasada por la PlayStation, principalmente por su precio (la historia es cíclica, ¿no?), dando pie a una de las grandes sorpresas nacidas a la luz de este evento.

Ya hacia el 2000, Sony lanza la **PlayStation 2**, y es en ese mismo año cuando Microsoft anuncia su ingreso a esta plataforma anunciando la **Xbox** (la original) junto con su pequeño adelanto de lo que sería **Halo: Combat Evolved**, pero como un juego en tercera persona para PC. Mostrarían la consola al año siguiente, aunque en esa versión la que brillaría sería Nintendo, anunciando su consola **Gamecube**.

"Mi nombre es Reggie, pateo culos y hago juegos"

¿Se imaginan que una conferencia arranque con una frase como la de arriba?

Sí, en verdad pasó, en lo que fue la mejor y más recordada conferencia de Nintendo en la E3. Fue en su versión de 2004, cuando la compañía japonesa anunció la **Nintendo DS**. Lo que

¿QUÉ ES EL "HYPE"?

En el mundo gamer, se usa mucho esta palabra, en especial por esta época, cuando hablamos de juegos. En rigor, es una estrategia de marketing que nos presenta algo como "la cosa que todos deben querer" hasta que los consumidores, o sea nosotros, también lo comenzamos a creer. En algunos raros casos, las expectativas se cumplen. En otros, el fracaso es estrepitoso...

todo el mundo recuerda, no obstante, es el momento en el que aparece en las pantallas el tráiler del nuevo juego de **Zelda** y, al finalizar, irrumpe en el escenario el propio **Shigeru Miyamoto** con la espada y escudo de **Link**, entre la algarabía de los asistentes.

A su vez, PlayStation anunciaba y lanzaba la portátil **PSP**, mencionando al pasar que su próxima consola se llamaría **PlayStation 3** y haría su aparición en la próxima edición del evento estadounidense.

Y así fue, pero a medias, ya que Sony sólo presentó un modelo no jugable de la nueva consola. Por el contrario, Microsoft adelantó su jugada y le dio un golpe que le costó caro a su competencia: anunció la **Xbox360**, saliendo largos meses antes que le permitieron asentar una fanaticada de jugadores online con Xbox Live.

El Centro de Convenciones donde cada año se celebra la E3.

Recién en el 2006 Sony pudo mostrar su flamante PS3, en versiones de 20GB y 60GB de disco duro, pero con un modest catálogo en el que destacaban **Grand Theft Auto IV**, **Warhawk** y **MotoStorm**. Ese mismo año, la portátil PSP sumaría una de las tantas joyas de su reluciente catálogo: **Metal Gear: Peace Walker**.

La polémica llegó en el año 2007, pues la ESA decidió renombrar a la E3 como **"Media and Business Summit"** y modificó su sistema de ingresos, disminuyendo en gran medida el número de asistentes. Esto molestó a algunas de las empresas participantes e, incluso, muchas amenazaron con no presentarse... aunque finalmente lo hicieron igualmente pensando en sus fans. En esa ocasión, Nintendo marcó la pauta al mostrar su consola Wii, incluido **Mario Kart Wii**.

Iwata, Reggie y Miyamoto se divierten en una E3 pasada.

En 2009, por fortuna, todo vuelve a la normalidad y, con ello, la afluencia de público aumenta, así como también los exponentes del evento. De hecho, se dio una de las asistencias más altas en la historia de la feria, con más de 41.000 personas llegando el Centro de Convenciones de Los Angeles. El evento, además, coincidió con el cumpleaños

número 15 de PlayStation, que lo celebró presentando el **PlayStation Move**. En la otra vereda, Microsoft haría lo suyo con **Proyect Natal**, que finalmente sería renombrado como **Kinect**.

En 2011, Microsoft se enfocó en la Xbox 360, destacando **Call of Duty: Modern Warfare 3**. Sony, por su parte, se centró por primera y última vez, por desgracia, en su próxima consola portátil **PlayStation Vita**. Por el lado de Nintendo, en tanto, se reveló el posible lanzamiento en 2012 de **WiiU**.

Ese año, justamente, marcó una de las conferencias más decepcionantes del último tiempo, no tanto en términos de software, donde hubo anuncios destacados, sino de hardware. Y es que muchos apostaban a que Sony y Microsoft revelarían sus nuevas consolas, lo que finalmente no ocurrió.

Sí lo hizo Nintendo, pero de tan mala forma que terminó costándole caro. Aunque lanzó su WiiU, lo hizo de manera **tan confusa** que, aún hoy, muchos creen que el gamepad con forma de tableta es un accesorio de la primera Wii... o que el gamepad es la consola.

Ni siquiera entusiasmó demasiado al público general la lista de juegos, en la que destacaban títulos como **New Super Mario Bros U**, **Pikmin 3**, **Mass Effect 3**, **Assasins Creed 3**, **Ninja Gaiden 3** y **Zombi U**, el más llamativo, de Ubisoft.

Sería la última conferencia de Nintendo en la E3 hasta ahora... y no la mejor forma de cerrar este capítulo.

Microsoft tampoco mostró mucho, salvo el nuevo **Halo 4**, un spin off de **Gears of Wars** y varias novedades de Kinect que, en rigor, le interesaban a muy pocos.

Quien sí marcaría presencia ese año sería Sony, básicamente porque **Naughty Dog** dejó la vara alta presentando el que sería según muchos, incluyendo a los usuarios de TodoJuegos y PlayAdictos que así lo definieron en varios “cara a cara”, el mejor juego de la generación pasada: **The Last of Us**.

No fue todo, porque entre otros títulos también se

mostró **Beyond: Two Souls** de Quantic Dream, los creadores de Heavy Rain, que mostraba un acabado gráfico espectacular.

La estrella del evento, no obstante, no sería ninguno de los tres grandes, sino que **Ubisoft**, con una amplia gala de títulos entre los que destacaba uno que debió esperar casi dos años para ver la luz: **Watch Dogs**. Un título que mostraba una apariencia de Assassins Creed futurista y que en el video in game mostrado al público dejaría más de un suspiro por la impresionante en su calidad gráfica.

Esta versión de la feria, sería, ahora sí, la antesala de la anunciada nueva generación, que llegaría con mucha polémica por sus políticas de usuarios y los retrasos en algunos de sus juegos de lanzamiento.

LOS HORARIOS

LUNES 9 DE JUNIO

12:30 - Xbox: Game On

15:00 - Electronic Arts

18:00 - Ubisoft

21:00 - Sony

MARTES 10 DE JUNIO

12:00 - Nintendo Direct

// Hora Chilena \\

Todas las conferencias las podrás ver en directo en el foro PlayAdictos:

www.PlayAdictos.net

NUEVA GENERACION

Como en ediciones anteriores, la feria mostró lo que sería una nueva generación de consolas el año pasdo, cuando la feria albergó a profesionales de la industria que serían testigos de las nuevas actualizaciones tanto de hardware como de software de las compañías.

Las expectativas eran altas y fue Microsoft la que abrió los fuegos. Y qué mejor manera comenzar que con un notable trailer de **Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain**. Le seguiría una saga clásica de lucha como **Killer Instinct**, que seria exclusivo de la consola estadounidense, pero en donde los personajes tendrían que ser comprados de forma individual para ser jugados.

El momento agridulce llegaría poco después, con la revelación del precio de la nueva consola, que ya había sido presentada unas semanas antes en un evento propio. Los asistentes ya sabían de las torpes políticas hacia los usuarios que habían implementado (como el hecho de tener que conectarse a internet al menos una vez al día para jugar o la imposibilidad en la práctica de prestar tus juegos), por lo que la reacción no fue nada de eufórica cuando, encima, la consola se anunció a **499 dólares** y con el Kinect obligatorio.
El escenario quedó servido para Sony, que no lo desaprovechó. Antes del evento, distribuyó un video que se haría viral donde mostraba cómo se compartirían los juegos de **PlayStation 4**... en el que Shuhei Yoshida, el presidente de la firma, le pasa su juego en la mano al alto ejecutivo **Adam Boyes**.

Tras una breve primera parte centrada en PlayStation 3 y PS Vita, totalmente **decepcionante** para los usuarios de la portátil que esperaban que al fin Sony le diera el impulso que se merece la consola, llegó el turno de mostrar la nueva PS4, de la que sólo se conocía el control DualShock 4.

Jack Tretton, quien dejó la compañía este año, hizo gala de su histrionismo y protagonizó la velada más

LOS MEJORES ANUNCIOS

Durante la historia de la E3 hemos vistos muchos anuncios que han llenado de alegría e ilusión a más de alguno. Por eso, aquí te hacemos un pequeño recuento en video de los más recordados de la feria, pasando por los estrenos de las primeras consolas de Nintendo y Microsoft, juegos como Metal Gear que llegarían para revolucionar a la industria y hasta llegar hasta a las actuales consolas anunciadas el año recién pasado.

gloriosa de Sony, al resaltar las políticas inclusivas de PS4 por sobre su competencia y cerrarlo con un increíble precio de **399 dólares**, menor al de Xbox One y mucho más bajo que el de PS3 en su salida.

La ovación fue total y marcó la competencia entre los dos titanes, pues las reservas de PlayStation 4 se fueron a las nubes, mientras que las de Xbox One fueron tan pobres que obligaron a la compañía a rediseñar su estrategia. El **"momentum"** de Sony, sin embargo, le acompañaría incluso hasta ahora, donde mantiene una amplia ventaja en ventas sobre su competidor, que en menos de un año ya tuvo que rebajar el precio.

Lo cierto es que, políticas más o menos, hemos sido los consumidores los grandes beneficiados. En todo, salvo en el cambio de política del juego en línea, pues PS Plus pasó a ser obligatorio en PlayStation 4.

¿Y Nintendo? Sin conferencia, se limitó a realizar sus Nintendo Direct, donde mostró trailers de **Pokemon X** y **Pokemon** para 3DS, además de juegos como **Mario Kart 8**, **Super Mario 3D World** y **Donkey Kong Tropical Freeze** para WiiU. Lo cierto es que había pocas expectativas con la firma y, por desgracia, sus videos no pasaron de ser una anécdota en el marco de la E3.

¿Y ESTE AÑO?

Además de los rumores en torno a las conferencias de Microsoft, Sony y Nintendo ***(ver abajo en el recuadro)***, muchas otras compañías dirán presente con grandes títulos en sus carpetas.

Una de ellas será Ubisoft, un estudio que se consolida cada año y que ocupa la E3 de gran forma. Esta vez nos anuncian más videos de juegos ya conocidos, como **The Crew** o **The Division**,

¿QUÉ PROMETEN LOS TRES GRANDES?

Sí hablamos de expectativas para este 2014, no cabe dudas que son muchas. Y es que los títulos que han sido anunciados y filtrados durante estos meses hacen prever una feria llena de sorpresas, que a más de alguno dejara con la boca abierta. Veamos qué dicen los pronósticos.

Microsoft nos mostraría Ryse 2 y Forza Horizon 2. También estarían en la lista Halo 2: Anniversary, una nueva entrega de la saga Gears of Wars y más detalles del ya anunciado y muy esperado Quantum Break.

Pero una noticia que podría cambiar por completo el rumbo de la conferencia de Microsoft es la ya anunciada rebaja de precio en su consola Xbox One. Si bien era predecible, lo que más llama la atención es que se desligarán de Kinect, que si bien no será abandonado, dejará de ser obligatorio, lo que podría echar atrás más de algún proyecto pensado para el aparato.

Lo peor del caso es que parece ser la propia Microsoft la que no le encontró nunca un lugar a Kinect en su modificada estrategia, con juegos que bordeaban la mediocridad como Kinect Sports Rivals.

Lo positivo es que, al menos, Microsoft está escuchando al mercado y, por si no lo sabías, a contar de este mes Xbox Live seguirá de PlayStation Plus y no sólo comenzará a regalar dos juegos para Xbox One a través del programa Games with Gold, partiendo por Halo: Spartan Assault y Max: The Curse of Brotherhood.

Por cierto, también esperamos que los de Redmond confirmen la fecha de lanzamiento de la consola en Chile para septiembre, aunque es ilusorio esperar que entreguen un precio oficial de llegada.

además del debut de otros como **Assassin's Creed Unity** o **Far Cry 4**. Eso sí, de seguro no será lo único y se dice que **Beyond Good & Evil 2** estaría en la lista.

También tendrá su propia conferencia Electronic Arts, otro de los grandes, con un rumor que crece y que nos tiene con el "hype" por arriba: un nuevo **Mass Effect** estaría entre las novedades y sería una precuela de lo visto en la trilogía original.

Un juego del que seguro veremos más es de **Dragon Age Inquisition**, además claro de las sagas anuales de la compañía como FIFA.

El productor ejecutivo, **Mark Darrah**, prometió en todo caso muchas más novedades y los rumores ya han echado a correr, desde los más que posibles adelantos del próximo **Mirror's Edge** o del esperado **Star Wars Battlefront** hasta el anticipado anuncio de un multiplataforma **Titanfall 2**, para elevar las ventas, por ahora no tan buenas como se esperaba, del primero.

Algunos rumores serán ciertos y otros no, pero una cosa es segura: todos los detalles del evento, incluyendo nuestra visión en terreno de la cita, en la edición de julio de **TodoJuegos**.

SELECCIÓN DE BLOOPERS

Ninguna conferencia es perfecta. Por más que los estudios gasten miles de dólares en luces, cámaras y orquestas para sus presentaciones, todas las compañías presentadores han pasado por el bochorno de vivir en el escenario algún *blooper* que, al cabo, termina convertido en meme de internet o suele ser más recordado que los anuncios mismos. Por eso, te hemos seleccionado algunos de esos momentos que llegan a ser imperdibles.

Los cambios anunciados por Microsoft podrían influir en lo que haga Sony. Es más, se anticipa que habrá importantes novedades en el servicio PS Plus y que a la consola se le daría un nuevo impulso, esta vez con un bundle con PlayStation Vita.

En cuanto a juegos, los rumores por el lado de Sony son tan llamativos que llegan a parecer poco creíbles. Desde ver The Last Guardian este año en PS4 hasta el regreso de Syphon Filter o Wipeout. Lo que sí es un hecho es que veremos más del próximo Uncharted y de algunos juegos desarrollados pensando en Project Morpheus.

En cuando a Nintendo, las señales no son tan positivas. Por desgracia, volverá a estar ausente del escenario y sólo presentará un Evento Digital, en el que mostrarán los juegos y servicios que se lanzarán esta temporada, partiendo por el esperadísimo Super Smash Bros. Esperamos, además, algo nuevo del próximo Bayonetta y de X.

¿Rumores? El más llamativo es la posibilidad de un nuevo Zelda nacido de la mano de Miyamoto, el que incluso podría ser lanzado este mismo año... aunque se ve difícil dados los plazos que se pone Nintendo.

EL PRIMER RPG CINEMÁTICO

EL TÍTULO INICIAL DE PARASITE EVE FUE UNA DELICIA Y, DESDE ENTONCES, SU PROTAGONISTA AYA BREA SE GANÓ NUESTROS CORAZONES.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

Comenzaba el año 1998 cuando el estudio japonés SquareSoft, que por aquellos años era el Rey Midas de la industria, lanzaba un novedoso juego que marcó todo un hito, mezclando elementos del rol con estrategia, acción y una cuota de terror.

Se llamaba **Parasite Eve** y estaba basado en una novela homónima de ciencia ficción, escrita por **Hideaki Sena** dos años antes y que tuvo un amplio número de fanáticos, al punto que además de la saga de videojuegos llegó al cine y la televisión.

Parasite Eve, publicitado por SquareSoft (hoy Square Enix) como **"el primer RPG cinemático"**, no tuvo al comienzo la acogida que merecía.

Medios como Famitsu lo calificaron con un **"33"** en su mítica escala de "1" a "40", que aunque si bien no era una nota mala, estaba muy lejos de lo que el juego

representaba.

Y es que era un título con **una historia difícil de entender** en una época en que muchos veían a los videojuegos sólo como personajes infantiles que capturaban estrellas.

Hironobu Sakaguchi, el productor del título, se esmeró junto a su equipo, liderado por un **Tetsuya Nomura** que se luce en el diseño de los personajes, para recrear una historia que se desarrollaba durante seis días, entre el 24 y el 30 de diciembre de 1997, en Nueva York.

Allí tomaremos el rol de la novata detective **Aya Brea**, una rubia sexy y deslumbrante que, tras una velada de terror en el Carnegie Hall, deberá enfrentar a enormes bestias a punta de pistola.

Era un juego de rol, en el que tu personaje iba ganando poderes en la medida que avanzaba, pero con un sistema grilla de combate que lo hacía muy dinámico y que, después, veríamos de vuelta en otro gran título que comentaremos más adelante en esta misma sección: **Vagrant Story**.

El juego fue lanzado con sólo tres meses de diferencia en Estados Unidos y marcó un hito en el estudio nipón, pues fue su primer juego calificado como “adul-

to" por la agencia calificadora norteamericana debido a su historia y enrevesadas imágenes.

Por cierto, quizás influidos por los tibios análisis en los sitios japoneses, las calificaciones del juego tampoco fueron tan altas como las merecía, lo que pudo repercutir en las regulares ventas del juego, que no sobrepasó el millón de copias vendidas en su primer año ni en Japón ni en América.

El tiempo, sin embargo, se encargaría de **poner las cosas en su lugar**.

Años después, SquareSoft decidió darle una nueva chance a Parasite Eve, pero su secuela cambió de giro y se convirtió en **un juego survival de acción**, que tuvo muy buena acogida en su momento, gracias a unas imágenes promocionales que destacaban la sensualidad de Aya y a su jugabilidad más cercana a los populares **Resident Evil**.

Fue entonces que muchos que no habían jugado la primera parte descubrieron la verdadera joya que fue la entrega original.

No por nada, hace algunos años, la propia **Famitsu** hizo un ranking de los 100 mejores juegos de PlayStation y, casi como un mea culpa, colocó a Parasite Eve en el 16° lugar.

El juego tendría una tercera entrega, esta vez para PSP, llamada **The 3rd Birthday**, que vuelve a orientarse a la acción y que tuvo bastante buena acogida.

No obstante, creemos que Games Radar tuvo razón cuando, en 2010, colocó al Parasite Eve original como "uno de los **"siete juegos de los '90 que necesitan un remake en HD"**.

¿No lo has jugado? Pues corre a descargarlo desde la tienda digital de Sony y disfrutalo en PS3 o PSVita. Nos lo vas a agradecer.

Plataforma:
PlayStation
Género:
RPG - Acción - Terror
Desarrollador:
Squaresoft
Lanzamiento:
Marzo, 1998

Plataforma:
PlayStation
Género:
Survival Horror
Desarrollador:
Squaresoft
Lanzamiento:
Diciembre, 1999

Plataforma:
PSP
Género:
Acción - Horror
Desarrollador:
Square-Enix
Lanzamiento:
Diciembre, 2010

TodoJuegos.cl

16 años líderes en entretención digital

LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO

+1.200 títulos disponibles en Videojuegos
+600 películas Bluray

ACCESORIOS - CONSOLAS - FIGURAS COLECCIONABLES - JUEGOS USADOS

Encuéntranos: Facebook.com/Todojuegos.cl - @todojuegos_cl

EL ASCENSO DE LA NACIÓN INDIE

HOY EL MOVIMIENTO INDIE ES MUY CONOCIDO GRACIAS A BUNDLES EN OFERTA, REGALOS DEL PLUS Y LET'S PLAY DE POPULARES YOUTUBERS. PERO COMO EN TODA TENDENCIA, HUBO PIONEROS QUE DIERON LA PELEA Y ENTRARON AL RING DOMINADO POR LOS GIGANTES DEL MAINSTREAM. AQUÍ ALGUNOS DE ELLOS.

JORGE RODRÍGUEZ MARTÍNEZ
#KEKOELFREAK

En el número anterior, arrancamos con todo dándole una vitrina a los juegos indie, pero me salté un paso fundamental: operacionalizar el concepto para que todos entendamos de lo que estoy hablando, así que ahí va un pequeño repaso histórico.

El indie salta a la palestra videojueguil contemporánea con el lanzamiento de un juego que estremeció el mercado por su originalidad, hermoso diseño, novedosas mecánicas, homenajes constantes a los clásicos de los ochenta y una historia que, en una primera lectura, es una perfecta reflexión sobre las oportunidades de rehacer las cosas en las relaciones amorosas. Luego se pega un salto *Lyncheano* y se le va la olla a Camboya, o tan lejos como quiera el jugador y, más meritorio, va en perfecta concordancia con las mecánicas propuestas.

El juego era Braid, una obra realizada a lo largo de cuatro años por un solo hombre, el genial Jonathan Blow (al que fácilmente podríamos considerar el Fumito Ueda occidental por su sensibilidad artística y su devoción por el *gameplay*), originando el 2008 una tortícolis en la industria, prensa especializada y jugadores que torcieron su *mainstream* mirada del panorama para buscar más juegos así de arriesgados e innovadores, entre un floreciente movimiento de estudios pequeños más valientes que todos los soldados de la saga Call of Duty juntos.

Braid ya tenía la impronta de todo un movimiento que, al fin, goza de mayor cobertura de medios especializados y que, con el correr del tiempo, se ha desmarcado de los "parientes ricos" siguiendo un código de honor que podría resumir en los siguientes puntos:

Son juegos de autor. Su desarrollador no cede a presiones ni de fanatica-

da ni de publishers y hace el juego que quiere hacer.

Son juegos realizados por equipos pequeños. Desde la romántica imágen del juego desarrollado en el garage de la casa por tres amiguetes, hasta proyectos colaborativos entre estudios que comparten intereses afines. El ambigüo límite estaría dado por el grado de cercanía y fluida comunicación que se pueda dar entre sus integrantes. Con más de 50, la cosa se pone cuesta arriba.

Cuentan con un presupuesto ajustado comparado con la norma de la industria. Puede provenir de sus propios bolsillos, de una exitosa campaña de financiamiento colectivo o de un publisher que les da carta blanca para hacer las locuras que se les ocurran. Eso sería lo mínimo esperable, pero no sería extraño si además se presentara:

Rescate de géneros que la industria olvidó. Son los responsables de *revivals* tan magníficos como el de los metroidvania, los beat'em up, los RPG noventeros de ambas costas o de los survival horrors.

Experimentación en el gameplay. Jamás verán intentos de un clon de Call of Duty. Esta gente tiene claro que control y mecánicas innovadoras, historias imaginativas y trasfondos con temas poco transitados les abrirán un espacio en el corazón de los fans.

Especial atención al diseño artístico. Van del pixel al

arte pintado a mano, pasando por el voxel y el *cell shading*. Nada de texturas con millones de colores ni polígonos con miles de vértices, eso es para la masa de *graphic whores*. Mientras más se parezca a la pelota del **Pong**, más hermoso es el pixel.

Homenajes a los clásicos y a otros cumpas indies. Se saben una hermandad pequeña con gustos refinados, así que se respaldan mutuamente y recuerdan a esas sencillas y adictivas obras que los inspiraron a diseñar videojuegos en escenarios, *cut scenes* y tropos de personajes.

Un buen ejemplo: **Journey** es un excelente representante de los juegos indie, aunque haya sido financiado por Sony y lanzado en exclusiva para su consola, ya que el buenazo de Jenova Chen y su equipo deciden hacer un juego multijugador en línea donde no hay ni un solo tutorial ni forma verbal de comunicarnos con nuestros compañeros.

Tiene un exquisito apartado artístico, cuya mayor fuerza es su parsimonia y sobriedad, concentrando sus energías en generar una experiencia de juego inolvidable y no cede a la presión de cumplir con el estandar de 10 a 14 horas de juego. Su magia está en la exploración, la interacción y el juego emergente. Una joya.

OTROS JUEGOS RELEVANTES

SUPER MEAT BOY

La esencia del arcade plataformero. Personajes kawaiis, dificultad desafiante, niveles ocultos, homenajes a clásicos, un fuerte componente competitivo, niveles secretos sin DLC y pixeles tan llenos de vida que la sangre chorreará por el suelo de sus 300 niveles.

AMNESIA

Ni el aclamado Silent Hill original genera los escalofríos de este juego, que comete la osadía de contar poco, mantener los terrores la mayor parte del tiempo en nuestra imaginación y empujarnos a huir, porque no hay cómo enfrentar a sus retorcidos monstruos.

MINECRAFT

El juego fue creado por menos programadores que dedos en mis manos, con la premisa de darle libertad total al jugador con un lego digital de infinitos bloques, en un entorno sin pistas y con una comunidad con una creatividad colaborativa comparable a Wikipedia.

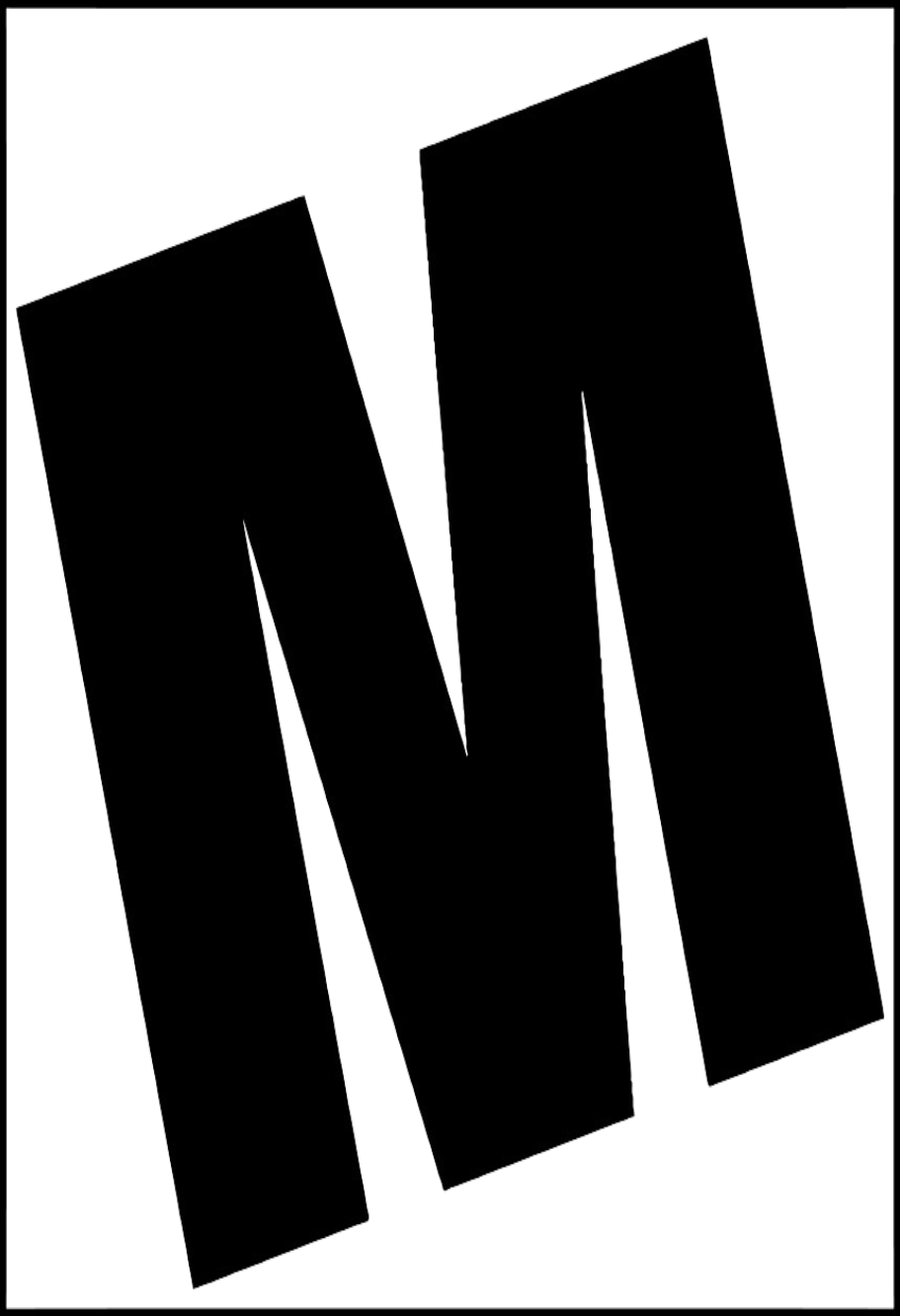
MACHINARIUM

Las aventuras gráficas viven una segunda era de oro gracias a este título lanzado el 2009 por los checos de Amanita Design. Volvieron los puzzles, los inventarios llenos de objetos y las prendidas de ampolleta que dan solución a ese problema que nos tenía atascado.

PAPERS, PLEASE

Jamás me aburriré de alabar las grandezas de este juego de Lucas Pope. Una sola pantalla y feos gráficos pixelados para ambientar la "aventura" de un funcionario de aduanas en un país de la ex URSS, pero a la vez una innovadora e intensa experiencia emocional.

MATURE



ESRB CONTENT RATIN

17+

Buena intención PÉSIMA EJECUCIÓN

LA NUEVA LEY QUE REGULARÁ LA CALIFICACIÓN Y VENTA DE VIDEOJUEGOS EN NUESTRO PAÍS NACIÓ DE UNA PREMISA CUANDO MENOS DISCUTIBLE Y FUE DESARROLLADA POR VERDADEROS LEGOS EN LA MATERIA COMO SON NUESTROS PARLAMENTARIOS, QUIENES, TRAS CINCO AÑOS DE TRAMITACIÓN, TERMINARON APROBANDO UN PROYECTO INCOMPLETO Y ANACRÓNICO.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

G

El pasado 9 de abril, el Senado chileno aprobó el informe elaborado por la Comisión Mixta en torno al proyecto de ley que regula la venta y arriendo de videojuegos, quedando listo para ser promulgado por la Presidenta **Michelle Bachelet**, tras cumplir su trámite en el Tribunal Constitucional, al cual ingresó el 6 de mayo.

Hablamos de un proyecto que nació con premisas totalmente discutibles, con buenas intenciones en su concepción, **pero que acabó convertido en un texto incompleto y anacrónico**, que deja a la luz la evidente falta de asesoramiento por parte de los parlamentarios durante su tramitación.

Hagamos un poco de historia. El proyecto original ingresó a trámite el 19 de diciembre de 2007, **firmado por seis parlamentarios de la UDI**. Y, además de los serios errores ortográficos y de conceptos de la presentación, que pueden encontrar en el sitio web del Senado, tenía argumentos al menos cuestionables.

Un par de ejemplos. Por un lado, citaba "diversos estudios" que demostrarían los efectos perjudiciales de los videojuegos en el comportamiento de los niños, pero se limitan sólo a mencionar a uno de 2003, obviando los muchos otros que establecen el aporte de esta actividad en los menores.

Junto con ello, ponen como ejemplo de esta influencia negativa masacres y tiroteos como el de **Virginia** (Estados Unidos) en 2007 o el de **Tuusula** (Finlandia) ese mismo año, dejando al margen que, en los casos citados, las motivaciones principales de los asesinos eran claramente otras y partían por el bullying esco-

PUNTOS MÁS IMPORTANTES DEL PROYECTO.

Artículo 1°.- Incorpórase en la ley N°19.496, que Establece Normas sobre Protección de los Derechos de los Consumidores, el siguiente artículo 49 bis, nuevo:

"**Artículo 49 bis.-** Los fabricantes e importadores de videojuegos deberán colocar en los envases en que comercialicen dichos productos leyendas que señalen claramente el nivel de violencia contenida en el videojuego respectivo, según lo dispuesto en el presente artículo. Tal advertencia deberá ocupar, a lo menos, el 25% del espacio de ambas caras del envase o envoltorio del videojuego respectivo.

Los fabricantes, importadores, proveedores y comerciantes sólo podrán vender y arrendar videojuegos que fueren calificados como no recomendados para menores de una determinada edad, a quienes acrediten cumplir la edad requerida, debiendo exigir en cada venta o arriendo la cédula de identidad respectiva".

Artículo 2°.- Modifícase la ley Nº 19.846, sobre Calificación de la Producción Cinematográfica, de la siguiente manera:

"**Artículo 11 bis.-** La calificación de los videojuegos se hará conforme a las siguientes categorías y criterios:

1.- Videojuego especialmente recomendado para niños y adolescentes: por contener material educativo y ningún elemento inapropiado para su edad.

2.- Videojuego sin contenido objetable: que puede ser visto por personas de cualquier edad.

3.- Videojuego no recomendado para menores de 8 años: por contener un porcentaje menor de lenguaje inapropiado, insinuaciones sexuales o violencia.

4.- Videojuego no recomendado para menores de 14 años: por contener un porcentaje moderado de lenguaje inapropiado, insinuaciones sexuales o violencia.

5.- Videojuego no recomendado para menores de 18 años: por contener un porcentaje importante de lenguaje vulgar, material sexual explícito, desnudez frecuente o importantes niveles de violencia.

No será necesaria la calificación señalada en el inciso anterior si los fabricantes o importadores de videojuegos observan la equivalencia con los sistemas de calificación del país de origen del videojuego que hayan sido reconocidos por resolución del Consejo de Calificación Cinematográfica".

lar o problemas sicológicos de adaptación.

Por cierto, en el primer caso, el agresor, el surcoreano **Cho Seung-Hui**, era un estudiante de literatura inglesa. ¿Habrá que calificar y rotular a los libros entonces? Además, entre las decenas de videos que se le hallaron después, en ninguno se infería que los videojuegos pudiesen haber gatillado la masacre.

En el segundo, sería el propio inculpado, **Pekka-Eric Auvinen**, quien dejó escrito un manifiesto que no puede ser más claro: "Esta es mi guerra, mis ideas, mis planes. No culpen a nadie más por mis acciones. Ni a las películas que he visto, ni a la música que escucho, **ni a los juegos que juego** o los libros que he leído. No, no tienen nada que ver con esto. Esta es mi guerra: un hombre sólo contra la humanidad, los gobiernos y las masas de mente débil del mundo".

¿Un último ejemplo? Además de la tan trillada mención de rigor a **Grand Theft Auto IV**, toman como base el juego **"Resident Evil 4 de Nintendo"** (por cierto, es de **Capcom**, como todos sabemos) y la famosa frase "morir es vivir" coreada por los zombies de turno, a quienes los parlamentarios describen como **"monjes en rituales con características satánicas"** y que

inducían "al suicidio".

25% DE LA CARÁTULA

El proyecto original tenía aberraciones que, por fortuna, fueron quedando en el camino a lo largo de los más de 5 años de trámite parlamentario, como por ejemplo la intención de que el logo que describe la calificación de un juego ocupara **el 50% de su carátula**, casi como ocurre en el caso de las revistas pornográficas.

También exigía a los fabricantes de consolas que éstas tuvieran **un sistema de control parental** que permitiera controlar el contenido y la duración de los videojuegos. Por cierto, aquello podría haber retrasado la llegada de algunas, limitado totalmente el ingreso de otras y, además, dejaba afuera de esto a los juegos en PC. Por supuesto, este punto quedó en el camino.

Finalmente, se llegó a un proyecto de ley ***(ver recuadro)*** que contempla dos puntos importantes.

El primero y más visible será que todos los videojuegos tendrán que tener una "leyenda" que ocupe al menos **el 25% de la carátula del juego en ambas caras** con su calificación.

En algún momento se planteó la duda respecto de la implementación, pues haber obligado a que esta leyenda estuviera impresa en las carátulas **habría arruinado por completo nuestras colecciones en formato físico**.

Finalmente, según confirmó el senador **José García Ruminot**, de Renovación Nacional, el tema quedará a criterio de las tiendas que venden los productos.

El propietario de la cadena TodoJuegos, **Rodrigo Salas**, adelantó que "en el momento en que la ley se promulgue, vamos a enviar a imprimir unos envases para colocarlos en todos los

juegos que tengamos a la venta", aunque explicó que antes esperaba contar con información clara y oficial.

Aclaró, eso sí, que "no es cierto cuando se dice que, de algún modo, por esta ley subirá el precio de los juegos. Eso, al menos, no ocurrirá en nuestro caso".

Agregó, además, que el tema no ha generado "ningún interés" entre los distribuidores de videojuegos. "Es algo sobre lo cual nunca nos han consultado. Al parecer, lo tendremos que manejar nosotros", apuntó.

LEY ANACRÓNICA

El proyecto resulta anacrónico por una razón muy simple. Cuando ingresó a tramitación, en 2007, el tema de la distribución digital estaba en pañales. Si bien **Steam** era una realidad desde 2003, fue en este último lustro cuando experimentó un crecimiento explosivo. Ni hablar en consolas y sus plataformas de contenido digital **Xbox Live**, **PlayStation Network** o **Nintendo eShop**.

Según García Ruminot, el asunto nunca fue tratado. Y, a su juicio, la normativa "no reemplaza el control que deben ejercer los padres y las familias, porque aún con la leyenda en las carátulas el juego puede llegar a los niños o estos pueden bajarlo. Por eso, **lo importante es crear conciencia en los adultos** y no sólo sobre los videojuegos, sino también con la televisión".

Más enfático es el periodista **Alejandro Alaluf**, para quien "esta es una ley que sale obsoleta y con letra muerta. Que no fue bien pensada en el sentido de que no ha tenido ningún tipo de evolución y la forma en que se consumen los videojuegos ha cambiado".

"Una cosa es regir el formato físico, lo que está bien, la idea primigenia es buena y atendible, pero el hacerlo como con las revistas pornográficas es injusto. Si no, **el afiche de una película para mayores también lo debería tener**", apunta.

¿Y QUIÉN CALIFICA?

Y esto lleva al otro punto controvertido: la clasificación de los videojuegos. Si bien el proyecto original arrancó con sólo tres categorías de edad, finalmente se llegó a cinco: especialmente recomendados para niños y adolescentes, sin contenido objetable y no recomendados para menores de 8, 14 y 18 años.

El problema es que si bien dice que el **Consejo de Calificación Cinematográfica**

chileno podrá homologar esta calificación con otros sistemas internacionales, como **ESRB** o **PEGI** ***(ver recuadro)***, no especifica cómo se hará, considerando que no hay una correlación exacta entre esta ley y los sistemas estadounidense o europeo.

Peor aún, la ley no contempla ningún plazo paulatino para su implementación, por lo que finalmente serán las propias tiendas las que, mientras no exista un pronunciamiento oficial de parte del Consejo de Calificación, deberán determinar el criterio a utilizar.

En la práctica, un juego calificado como para mayores de 10 años según la ESRB, en Chile podría tener una calificación de "no recomendada para menores de 14" en una tienda y "para menores de 8 años" en otra.

Más aún, si bien la casi totalidad de los juegos extranjeros llegan a nuestro país ya catalogados y con esa leyenda impresa en sus carátulas (por cierto, al parecer **sólo en Chile** necesitamos que nos coloquen una leyenda del 25% de la carátula… en todo el mundo, basta con logos que no superan el 10% de la superficie total), no está claro qué ocurrirá en el caso de que ello no ocurra.

"El Consejo deberá dirimir y no han explicado cómo lo van a hacer", explica Alaluf.

Y es que no cree que "hagan un consejo especialmente diseñado. **Entonces todo es turbio, ambiguo y, definitivamente, llegamos a una ley hecha a tontas y a locas.** La idea de legislar sobre quién puede o no comprar un videojuego me parece súper correcta, pero cómo está expuesta esa ley es bastante torpe".

Y es cierto. Entregarles a los padres la información que necesitan no sólo es adecuado, sino que imprescindible. Pero otra cosa muy distinta es poner a los videojuegos en una categoría similar a la pornografía impresa o a los cigarrillos. Algo que resulta **tan anacrónico, torpe y obsoleto como la ley misma**.

Las clasificaciones ESRB y PEGI

Los gamers estamos habituados, según su procedencia, a ver dos tipos de logos en nuestros juegos: los de la ESRB y los del sistema PEGI. El primero es el que se utiliza en Estados Unidos y que fue establecido por la Entertainment Software Association (ESA) desde 1994. El segundo es su símil europeo, creado por la NICAM holandesa.

Seguramente, serán estas las calificaciones homologadas en Chile una vez que lo regule oficialmente el Consejo de Calificación Cinematográfica.

ESRB contempla estas 6 categorías:

Contenido apto para niños pequeños. Son juegos desarrollados específicamente para incentivar su creatividad.

Para todo público. Pueden contener algo de violencia fantástica o insultos suaves. En ese caso, se agrega dicha advertencia.

Para mayores de 10 años. Pueden tener más violencia leve o fantástica, sangre o insultos. En ese caso, se agrega dicha advertencia.

Para adolescentes. En particular, de entre 13 y 16 años. Además de violencia moderada, pueden contener juegos de azar simulados.

Mayores de 17 años. Si van a comprar, deben ir acompañados de un adulto. Incluyen sangre, horror, sexo, violencia o insultos.

A: **Sólo para adultos.** Incluyen escenas de violencia extrema, sexo o desnudos. No son admitidos por Nintendo, Sony y Microsoft.

PEGI fija estas 5 categorías por edades a partir de las cuales se recomienda un juego.

Además, se le adjuntan, si corresponde, alguno de los siguientes 8 logos:

Apuestas: Puede contener apuestas, ya sea con dinero real o ficticio (en juegos para 12, 16 y 18 años).

Violencia: Puede contener escenas de este tipo, con derramamiento o gotas de sangre (7, 12, 16 y 18).

Lenguaje soez: Puede contener groserías, amenazas y toda clase de insultos (12, 16 y 18).

Miedo: Puede tener escenas consideradas perturbadoras o aterradoras para los jóvenes (Sólo 7).

Sexo: Puede contener referencias a interacciones sexuales, desnudos o personajes femeninos con ropa sugestiva (12, 16 y 18).

Drogas: Puede contener referencias a drogas ilegales o sustancias ficticias que tengan consecuencias paralelas a las de las drogas ilegales reales (16 y 18).

Discriminación: Puede contener violencia o acoso por motivos de raza, etnia, género o preferencias sexuales (Sólo 18).

Modo Online: Contiene un modo de juego en línea y se utiliza siempre que esto ocurre (Todos).

LOS DIEZ MEJORES TRAILERS

PRESENTAR UN JUEGO ES TODO UN ARTE Y ESTOS DIEZ TÍTULOS LO LLEVARON A SU MÁXIMA EXPRESIÓN, CADA UNO EN SU ÉPOCA.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

Siempre es difícil hacer un ránking y más si se trata de una expresión artística como es la elaboración de una pieza audivisual donde, además de la calidad, entran en juego otros factores como el momento o el lugar. Pero, al pensar en este listado, el ganador se me hizo claro: **The Last Guardian**.

En la conferencia de Sony en la E3 de 2010, de pronto sale el logo del Japan Studio y la pantalla nos sorprende con lo que sería el próximo trabajo del **Team Ico**, los genios detrás de Shadow of the Colossus.

La historia ya la sabemos: el juego sigue siendo sólo una promesa, pero refleja el impacto que causó su trailer, con la enorme bestia protegiendo a un niño.

Por cierto, muchos trai-lers quedan en el tintero, desde los de **Assassin's Creed** hasta los de **Halo** o el reciente **The Last of Us**.

Y tu favorito... ¿cuál es?

02

En febrero de 2011, el sitio IGN nos sorprendió con esto. Techland presentaba su nuevo título, **Dead Island**, y de qué forma. Una joya audiovisual, sin duda.

03

Hideo Kojima es un crack al hacer trailers y lo probó en la E3 del 2000 con el de **Metal Gear Solid 2**, donde deslumbró con el salto gráfico a la nueva PlayStation 2.

04

Fines de 2006 y en la TV nos dan un palmazo con esta maravilla de Microsoft y Epic Games: **Gears of War** con la canción Mad World de Gary Jules de fondo. Imperdible.

05

La X06 de Barcelona dejó varias piezas para el recuerdo pero ninguna como el nuevo título de Irrational Games, **BioShock**. Oscuro y violento. Un clásico.

06

Nintendo dio mucha noticia en su conferencia previa a la E3 2006, pero sólo al día siguiente, revelaría su gran carta: **Super Smash Bros. Brawl**. Ojo con el divertido final.

07

Electronic Arts fue la estrella de la E3 2009 con el fantástico tráiler **Jedi vs Sith** del juego **Star Wars: The Old Republic**, de Bioware. Para que anote J.J. Abrams.

08

Ni E3, ni TGS ni nada. Fue su propio sitio web el lugar escogido por Sony Santa Monica para presentar, en febrero de 2009, el fabuloso trailer de **God of War III**. Epico.

09

En 1996, previo al lanzamiento del juego, en Japón se lanzaron dos demos. Junto con ello, se mostró el primer trailer de **Final Fantasy VII**. El inicio de un eterno romance.

10

En enero de 2010, horas antes de que saliera el juego en PC y Xbox360, Bioware sacó de la manga un trailer fantástico de **Mass Effect 2**, digno de ese gran juego.

FIFA

Ponte la camiseta y VIVE EL MUNDIAL

EL RECIÉN SALIDO FIFA WORLD CUP 2014 NOS VUELVE A RECORDAR LA LARGA RELACIÓN ENTRE LA FIESTA MÁXIMA DEL FÚTBOL CON LOS VIDEOJUEGOS. UNA VEZ MÁS, PODRÁS PONERTE LA CAMISETA DE TU PAÍS, TOMAR EL CONTROL Y LLEVARLO A LO MÁS ALTO EN BRASIL.

JUAN FLORES VIDELA
#ELJOTAHGAMER

Los primeros mercados con gran implantación de los videojuegos fueron Estados Unidos y Japón, dos países sin mucha tradición futbolística; así que los juegos de fútbol tardaron en llegar. Ni los Mundiales de Argentina '78 ni de España '82 tuvieron un videojuego oficial, a pesar de que sí existían ya títulos del deporte rey en el mercado. Entre ellos, destacó uno con el nombre del rey del fútbol, **Pelé's Soccer**, en Atari 2600.

La sencilla mecánica consistía en tres jugadores en disposición de triángulo, que se movían al unísono, enfrentados a un equipo idéntico. No era ni el primero ni el único juego de fútbol, pero la estrategia de la entonces compañía puntera de contar con estrellas del deporte impulsó las ventas.

MÉXICO 1986

El primer juego de un Mundial de Fútbol con licencia oficial de la Fifa fue **World Cup Carnival**, con motivo de México '86. El resultado no fue como se esperaba. La compañía con los derechos reservados, la británica **US Gold**, cayó en un fuerte retraso en el proyecto y, para llegar a la cita a tiempo, decidió reutilizar un juego de otra empresa: **World Cup Football** (Artic).

El problema es que el juego original era de dos años antes y, técnicamente, estaba muy atrasado frente a otros juegos de fútbol de la época, como el popular **Tehkan World Cup** (Tecmo, 1986), con su particular máquina de vista cenital y la ventaja de la potencia de las recreativas frente a los aparatos domésticos.

ITALIA 1990

El Mundial de Italia 90 contó con varios videojuegos oficiales o, al menos, aparentemente con la licencia para tener a los equipos reales o la mascota, el cúbico **Ciao**. US Gold repitió con un juego que, otra vez, no estuvo a la altura de la cita. Eso sí, mejoró sensiblemente respecto del anterior, gracias a mecanismos basados en el Tehkan World Cup, aún entonces un juego de referencia. Virgin creó un título poco convencional, con cambios de perspectiva en función del terreno de juego. Al margen de licencias, la NES tuvo un título particular, **Nintendo World Cup**, que tenía un menor interés por las reglas ordinarias del deporte.

ESTADOS UNIDOS 1994

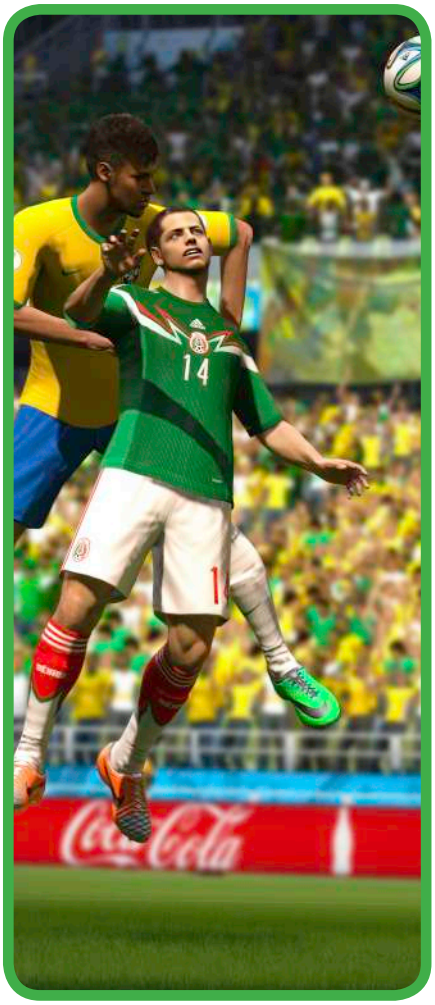
US Gold tuvo por última vez la licencia oficial en el Mundial de Estados Unidos con **World Cup USA 94**, con un gran salto de calidad re-

specto de sus trabajos anteriores y una enorme difusión, puesto que estaba disponible para todas las consolas, incluidas las de Sega y Nintendo, frente a su anterior mercado reducido a los ordenadores.

El título contaba con una perspectiva isométrica, esto es, una visión desde una esquina superior. Este punto de vista era el propio de la saga FIFA (EA Sports), surgida en 1993 con **FIFA International Soccer**. Marca que se convertiría, con el tiempo, en dominadora entre los videojuegos de fútbol.

FRANCIA 1998

El Mundial de Francia '98 fue el primero de la saga



FIFA con todas las licencias en exclusiva, lo que mantiene hasta hoy. **FIFA World Cup 98** fue también el primero con polígonos y toda la capacidad técnica de las consolas de la generación de PlayStation.

La diferencia con los anteriores juegos mundialistas era abismal. No sólo por la potencia gráfica, sino por la variedad de movimientos, los modos de juego y el completo repertorio de selecciones y jugadores. Unas bases que mantendría desde entonces. Aunque el título mostró un problema que se repitió posteriormente, el cual era que ofrecía escasas diferencias con el juego anual de FIFA.

FIFA: A SEGUIR SIENDO EL REY

Muy poco se sabe de lo que nos va a ofrecer FIFA 15 este año, pero seguro no se alejará mucho de lo que nos viene entregando año a año: licencias por doquier, saltos gráficos y un énfasis total por el juego en línea.

Matthew Prior, ejecutivos de EA Sports, explica que "el equipo jugable es el central. Han cogido a algunos de los miembros del equipo para trabajar sólo en Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014 y otros continuarán haciéndolo en la saga FIFA. Así que esos chicos se sientan juntos, trabajan conjuntamente y tienen una visión creativa conjunta de cómo debe avanzar la jugabilidad".

"Ellos son, en esencia, el mismo equipo, de modo que todo lo que hacen es algo que se aprovechará en juegos futuros. Es una evolución del motor del juego. Nada de lo que presentamos aquí se ha hecho con la intención de tirarlo después del torneo".

Prior da a entender, entonces, que la mayoría de las características y aspectos esenciales del nuevo FIFA World Cup 2014 van a ser traspasados al siguiente videojuego de la serie FIFA, en este caso, el FIFA 15. Sin embargo, para saber qué tan diferentes van a ser ambos juegos, seguro tendremos que esperar algunos días... hasta la E3.

COREA-JAPÓN 2002

Con **FIFA World Cup 2002** se volvió a notar el salto gráfico respecto de la anterior cita mundialista, con cuatro años de diferencia y unas consolas de otra generación, contemporáneas de PlayStation 2.

La saga FIFA de EA Sports vivía entonces una cruda competencia con la serie **Pro Evolution Soccer** (PES), de Konami, por el trono de mejor juego de fútbol, con fervientes defensores de uno y otro bando.

El Mundial de Corea y Japón supuso un respaldo a los FIFA, con todas las licencias oficiales y los nombres reales de jugadores y equipos. Pero, de nuevo, volvió a incurrir en el problema de ofrecer escaso atractivo respecto de su título anual, por entonces el **FIFA 2002**.

ALEMANIA 2006

La enfermedad que arrastraba EA Sports con su serie llegó al máximo en **FIFA World Cup 2006**, si no se tienen en cuenta las obvias mejoras de gráficos y potencia con las consolas de la entonces reciente generación de PS3 y Xbox 360. La serie seguía en la igualada batalla con PES y trataba de hacer valer más aún el hecho de contar con las licencias oficiales.

La nueva Xbox 360 contó durante unos meses con

PES: A ENMENDAR EL RUMBO

Al igual que en el caso de FIFA 15, no se sabe mucho del nuevo Pro Evolution Soccer 2015 al dia de hoy, pero lo que sí tenemos claro es que Konami debe intentar reconstruir una saga que hace mucho tiempo fue superada por la saga FIFA y cuya última entrega fue un completo desastre.

"Sabemos lo que ha estado mal en PES y estamos trabajando en ello. La edición de este año cambiará totalmente. 2014 es un punto de inflexión para la franquicia, por lo que debes esperar cosas grandes", ha explicado el japonés Shinji Hirano, el principal responsable de Konami Europa.

Las palabras de Hirano, pueden dar luz de esperanza a quienes esperamos, que la saga PES pueda recuperar el nivel que había mostrado en los tiempos de PlayStation 2, cuando su reinado era indiscutido.

Por desgracia, si bien las palabras de Hirano llaman a la esperanza, lo cierto es que también han trascendido otras visiones menos positivas, como las presentadas por Konami en sus proyecciones para este año, donde advirtieron que el juego podría "no ser capaz de seguir el ritmo de calidad de la competencia". Un lujo que la compañía japonesa no puede darse si quiere volver a darle pelea a su rival de EA Sports.

un juego en exclusiva, **FIFA 06: Road to the World Cup**, lanzado con mucha antelación a la cita, en un título que recibió numerosas críticas porque el esfuerzo en los impresionantes gráficos para la época no estaba a la altura de la jugabilidad.

Y, sobre todo, se trataba de un título que no contaba con el campeonato del Mundial de Alemania, sino sólo con la fase clasificatoria. El marketing llevado al extremo supuso un último aviso para cambiar la tendencia.

SUDÁFRICA 2010

Con el Mundial de Sudáfrica se corrigió en gran medida la complacencia en la que había caído la serie. **FIFA 09** supuso un antes y después en la saga, con un salto de calidad que le distanció a partir de entonces de su máximo competidor, el ya aproblemado PES.

FIFA World Cup 2010 continuó con sus mejoras en el sistema de juego y, sobre todo, en lugar de ser un calco del FIFA anual recortado a la competición mundialista, se convirtió en uno intermedio entre el FIFA 10 y FIFA 11, con mejoras sobre el anterior que posteriormente se verían ampliadas.

BRASIL 2014

El Mundial de Brasil tiene su videojuego desde el 16 de abril pasado. EA Sports vuelve a ofrecer un título a caballo entre el **FIFA 14** y el futuro **FIFA 15**, con mejoras técnicas acotadas a un campeonato mundialista.

Igual que para el juego del Mundial de Sudáfrica, en el que abundaron los ritmos africanos en la banda sonora, uno de los puntos fuertes de la serie, en esta ocasión priman los brasileños.

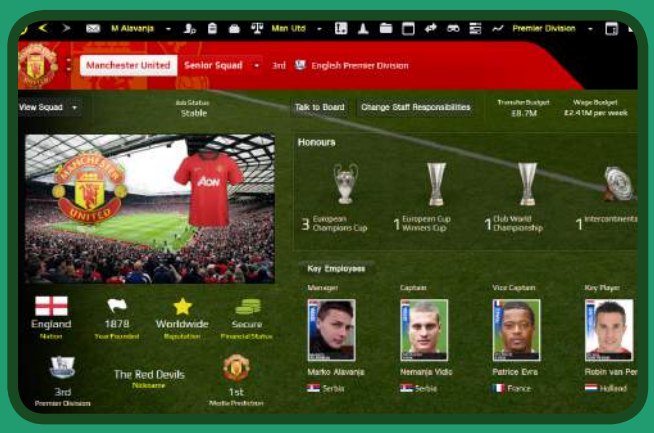
Buscando ofrecer novedades en función de la sede y para diferenciarse de la saga anual, también se le dio un ambiente más festivo en las gradas, propio de la pasión carioca por el fútbol. Además, se hace un guiño al **"jogo bonito"** con gran variedad de regates y movimientos de los jugadores.

EL SIMULADOR POR EXCELENCIA

Cuando hablamos del rey de los simuladores en el fútbol, varios se disputan el cetro, como el brasileño Neymar, el español Busquets o el argentino Di María. Pero, al llevarlo a los videojuegos, el rey es indiscutido: la saga Football Manager.

Un título que suele mejorar en cada entrega y que, para su versión 2015, promete seguir por esa senda. Una garantía en tal sentido la da Miles Jacobson, director de Sports Interactive, quien dice que las próximas entregas en la serie se centrarán más en la evolución de las características fundamentales del juego que en revolucionar algún aspecto particular de la simulación.

"Tiendo a trabajar en dos versiones futuras. Solían ser tres, pero ahora son dos porque logramos introducir mucho más contenido cada año, así que siempre hay una visión



global del juego", dijo en una declaración para el sitio *Rock, Paper, Shotgun*.

Por lo pronto, si bien todo son trascendidos, se adelanta que la nueva versión del juego mejorará varios aspectos de la interactividad durante los partidos, para hacer aún más envolvente la experiencia. Además, parece un hecho que la nueva entrega saldrá en noviembre, al menos para PC.

¡Felicitaciones a los ganadores!

Tomb Raider: Definitive Edition
Leonardo D. Godoy Retamal

Thief
Sergio Vargas

Ellos opinaron en nuestro sitio web y ganaron con TodoJuegos

¡Nuevo Sorteo!

Déjanos tu comentario, crítica o sugerencia sobre esta edición en el sitio web y estarás participando en el sorteo de un juego a elección en TodoJuegos. El ganador lo anunciaremos en la revista de julio.

TodoJuegos.cl

Compra en Todojuegos.cl Despachamos a Todo Chile

Y si te encuentras en:

Antofagasta, Calama, Concepción, Coquimbo, La Serena, Puerto Montt, Rancagua, Temuco, Valdivia, Valparaíso o Viña del Mar

¡tu despacho puede ser gratis!

**Despacho gratis solo en ciudades seleccionadas por compras mayores a $50.000. Revisa las condiciones en nuestra web.*

REVOLUCIÓN AL VOLANTE

LAS CARRERAS MÁS ALOCADAS Y ENTRETENIDAS LLEGAN A WII U PARA FELICIDAD DE SUS FANÁTICOS. Y ESTA VEZ EN ALTA DEFINICIÓN, PROMETIENDO HORAS Y HORAS DE DIVERSIÓN. MARIO KART 8 BUSCA SORPRENDER CON NUEVAS TÉCNICAS PARA REVOLUCIONAR LAS PISTAS Y EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.

ANDREA SANCHEZ
#EIDRELLE

Si hay un sinónimo de Nintendo, ese es Mario. Y, junto con sus aventuras en solitario, una franquicia emblemática es aquella donde, junto a sus amigos, se enfrasca en frenéticas carreras en pistas llenas de obstáculos y enrevesadas rutas. Hablamos, por supuesto, de Mario Kart.

Hablamos de una franquicia con una trayectoria importante en la **Gran N**, de la cual forma parte en sus distintas consolas desde 1992. Mario Kart, sin duda, es un referente mítico que logra tener el mismo éxito en todos los centros importantes mundiales.

Aunque muchos desarrolladores han querido crear algo parecido -siendo por lejos el **Crash Team Racing** de Naughty Dog su rival más a la altura-, ninguno ha podido mantenerse con éxito en el tiempo, entregando notables experiencias jugables como la que nos ofrece, precisamente, esta última versión.

Mario Kart 8 es un videojuego que atrae desde un principio, desde sus circuitos hasta su nueva técnica **"antigravedad"**, que consiste en hacer que muros y techos formen parte de la pista. Todo esto, claro, además de sumar a nuevos objetos y personajes.

El juego constante con la gravedad es un añadido nuevo que le da un plus importante al juego y les permite a los competidores manejar incluso de cabeza sin perder competitividad.

Ese conducir por muros circulares y por techos es la nueva técnica con la que pretende sorprender Nintendo, demostrando que **no hay límites** para la entretención. Y es que cuando se trata de una carrera todo está permitido y más cuando hablamos de Mario Kart.

Dentro de los circuitos habrá unas cintas azules que, al pasar sobre ellas, activarán este **"modo antigravedad"**, momento desde el cual podrás conducir por donde te de la pista, además de tener la opción de tomar rutas alternativas.

AUTITOS CHOCONES

Además, mientras en otros números de la serie evitábamos colisionar con otro kart, pues dificultaba volver a controlar el vehículo haciéndonos perder segundos invaluables, esta vez una de las grandes diferencias es que podremos chocar con nuestros contrincantes.

De hecho, existe una nueva técnica llamada **"choque con acelerón"** que, tal como lo dice su nombre, te permitirá chocar y acelerar para ganar un poco de terreno, pero ojo que es una técnica que beneficia tanto al chocado como al chocador dando un especie de **miniturbo**. La idea buscada es, precisamente, ir por la ruta como un verdadero autito chocón.

Ojo, que es un técnica que requiere de bastante práctica, pero te aseguro que cuando logres tener mayor manejo de ésta, verás cómo te facilitará el ganar mayor terreno, pues este "choque con acelerón" es el que te permitirá sacar mayor provecho de la antigravedad.

El modo de juego es el mismo que presentaba **Mario Kart 7** para 3DS, es decir, los circuitos tratan de integrar otras experiencias, como las mecánicas de buceo y planeo por el aire.

Por cierto, podremos personalizar nuestros coches y para esto existen **más de 50 piezas** para crear nuestra combinación perfecta. Entre los karts tenemos, aparte de los autos y las motos, carrocerías, turbocarrozas y el todoterreno quad para conducir en lugares inestables. Como ven, hay de todo y para todos los gustos.

Para obtener todas las piezas deberás ir juntando monedas en las carreras, por lo que al ir avanzando irás desbloqueándolas. Cabe mencionar que estas te permitirán aumentar levemente la velocidad, pero se

te restarán tres en caso de que recibas algún golpe.

TOQUE DE NOSTALGIA

Para este número de la serie hay **32 circuitos**, la mitad nuevos y la otra mitad retro, seleccionados de entregas anteriores. Apostando a la nostalgia, tendremos 4 circuitos de la versión de Nintendo 64, uno de Gameboy Advance, 3 de la DS, uno de SNES, 2 de Game Cube, dos de Wii y 3 de la 3DS.

Las pistas cumplirán un rol importante y aunque las retro están llamadas a transformarse en nuestras favoritas, habrá varias de las nuevas que se ganarán un lugar en tu corazón gamer.

OBJETOS

Entre los nuevos objetos, uno que destaca por sobre todos es el **boomerang**, que permite ser usado tres veces. Lo bueno de lanzarlo es que si fallas el primer tiro de ida, de vuelta tienes una segunda oportunidad que casi nunca falla.

La **planta piraña**, en tanto, se pondrá por delante y se comerá todo lo que se le interponga, incluidas las molestas cascaras de plátano. Eso sí, con ella los giros se tornan ligeramente más complejos.

La súper bocina cumple con la función de dañar a todo lo que está a tu alrededor, además de los competidores e incluso los caparazones.

El ocho loco, en tanto, proporciona ocho objetos de golpe: moneda, bomba, turbo, estrella, blooper, caparazón verde, caparazón rojo y cascara de plátano. Podrás obtener otro objeto en cuanto te desprendas del anterior y, a diferencia de otras entregas, esta vez sólo podrás usar uno a la vez.

PERSONAJES

Podrás retomar tu personaje favorito al volante o bien descubrir uno nuevo, pues la plantilla presenta a 30 competidores.

No faltan los clásicos: Mario, Luigi, Toad, Princesa Peach, Donkey Kong, Wario, Bowser, Yoshi, Koopa

Sólo estará en el gamepad en el caso de seleccionarlo y se imaginarán lo complicado que resulta mirar hacia abajo para ver la ruta.

Por cierto, cabe mencionar que son compatibles mandos como el pro de Wii U, los Wiimotes y también el mando clásico de Wii.

MODOS DE JUEGO

Tenemos los mismos modos de la saga, como el Grand Prix que se convierte en la principal, donde debes sumar puntos dentro de cuatro carreras. Obviamente, el que tiene mayor puntaje se titula ganador.

Como era de esperarse, existen tres niveles de dificultad, 50cc, 100cc y 150cc. Mientras vayas ganando irás consiguiendo desbloquear personajes y, además, podrás desbloquear un cuarto nivel de dificultad, que transforma los circuitos al revés. Y atención que esta vez podrá haber cuatro jugadores peleando por la copa.

En el modo Contrarreloj tendremos que cumplir con records y se podrán desafiar fantasmas de jugadores de todo el mundo.

Carreras VS son las típicas partidas multijugador. Tendremos la opción de poner nuestras propias reglas como, por ejemplo, seleccionar qué objetos saldrán en la carrera, los personajes de la CPU que quieres que aparezcan, etcétera.

En tanto, el modo Batalla consiste en golpear a los competidores para poder reventar sus globos.

Es, como leen, un videojuego que se hace más divertido cuando se comparte y creo que las tardes enteras de partidas de Mario Kart vuelven definitivamente para nosotros los fanáticos, que sabemos ahora que esa es la gracia del juego, además de tener la opción de hacerlo online o sin internet. Por cierto, las partidas con la pantalla dividida son nuestras favoritas.

MULTIJUGADOR

Dentro de sus funciones, Mario Kart permite hasta doce jugadores a la vez y hay cuatro formas de encontrar oponentes: Globalmente, a Nivel regional, Vía amigos y por medio de torneos.

El “Modo Torneo” te permitirá fijar hora del torneo, proponiendo tus propias reglas y normas. Tiene chat de voz antes y después de las carreras, además de mensajes de texto predeterminados.

El Modo online permite pantalla dividida con un amigo y jugar en línea junto a otros diez competidores. Por cierto, se podrá jugar con cualquier competidor, forme o no parte de usuarios de nuestra lista de amigos. No pasa así con el chat, que podrá ser utilizado sólo con amigos.

Lo que ha generado elogios es que las primeras partidas jugadas online asoman igual de fluidas que en su modo offline, aunque habrá que ver su funcionamiento a medida que aumenten los usuarios en línea.

MARIO KART TV

Tras cada carrera podremos ver los mejores momentos,

casi como las repeticiones de goles o de las mejores jugadas, con un ángulo distinto al normal. De hecho, lo más entretenido es que podremos personalizarlo, en el sentido de recalcar ciertas cosas, como puede ser el lanzamiento de un objeto, o fijar la mira en un personaje en particular.

Podrás subir todos tus videos al canal Mario Kart TV y soy de las que agradece esta opción, pues demuestra que de a poco Nintendo amplía sus horizontes. Además, la firma tiene la intención de preparar una aplicación de Mario Kart TV para smartphones y tablets.

Es, además, el primer juego de la saga en alta definición, lo que sin duda hace que el título entre por la vista, resaltando esa sensación de

¿CUAL ES EL FUTURO DE Wii U DESPUÉS DE MARIO KART?

Los críticos han hecho de Wii U una consola casi condenada al fracaso, ante la poca demanda de la consola a nivel mundial, sobre todo comparada con su sucesora. Pero, como gamers, sabemos que esta no es la primera vez que Nintendo pasa por esto.

La larga trayectoria de la compañía le ha permitido sobrellevar sus altos y bajos. Y si bien no podemos asegurar que Mario Kart 8 pueda tener un éxito relevante, al menos en Nintendo le ponen fichas al juego.

En lo personal, quisiera detenerme en el hecho de que, para muchos, casi no valga la pena comprar la consola si no tiene al FIFA, Battlefield o Call of Duty de turno.

No se toma en cuenta, sin embargo, que no se critica a la consola, sino a los accesorios o sus juegos, de los cuales se dice incluso que son "repetidos". ¿Es que acaso no ocurre lo mismo con los títulos mencionados? ¿O con un Assassin's Creed, un Halo o un Uncharted, por poner algunos ejemplos?

Creo que, para los indecisos, Mario Kart 8 es una buena forma de convencerlos de darle una oportunidad a una Wii U que, para fines de año, apunta a sumarse otro bombazo con la nueva entrega de Super Smash Bros… pero esa es otra historia y ya podremos comentarla en TodoJuegos.

¿QUÉ CABLE HDMI DEBO COMPRAR?

JUAN FLORES VIDELA
#ELJOTAHGAMER

En el mercado, cuando uno va a comprar, encuentra múltiples variedades en productos, marcas y precios que, si no fuera por las especificaciones de cada uno, no podría elegir. En el caso de los cables HDMI, la cosa no es distinta. Hay varios factores a considerar, pero a mí juicio no es el precio el que debería primar aquí, sino que el cable se ajuste más a nuestra situación.

Por eso, abriremos esta sección con esta pequeña ayuda para que sepan cómo elegir adecuadamente, según sus especificaciones, conveniencia y situación el ideal para sus aparatos

DIFERENCIAS

Hasta el estándar **HDMI 1.3** existían dos tipos de cables, basados en la certificación bajo la cual están construidos.

Categoría 1: Probados a 74,5 MHz (resoluciones máximas de 720p/60 y 1080i/60).

Categoría 2: Probados a 340 MHz (resoluciones máximas de 1080p/60 y 2160p/30). En las cajas, los cables de categoría 2 suelen ser descritos como de alta velocidad.

Aquí las cosas se complican un poquito. Si el tamaño del cable es de 2 metros o menos, aunque sea de categoría 1, puede funcionar bajo las velocidades certificadas para categoría 2, como se explica en el **Centro de Conocimientos de la asociación HDMI**. Si contamos que la gran mayoría usa estos tamaños, esto no debería ser un problema.

Con la llegada del estándar **HDMI 1.4** se hizo necesaria la creación de diferentes cables para diferentes aplicaciones.

Esto no tiene relación alguna con la marca o el tipo de materiales usados para “mejorar la calidad de audio o video” sino para acomodar más canales de datos en base a ciertas necesidades de nuevos dispositivos.

TIPOS DE CABLE

Estándar: lo que todo el mundo compra y

usa. El 99% de los casos no necesitará más.

Con canal ethernet: algunos aparatos nuevos de alto desempeño necesitan un canal de datos adicional, que funciona como los cables de red. Sólo es necesario si los dos aparatos que vas a conectar lo requieren.

Para automotores: No lo verás en tiendas, pues se usan dentro del cableado de un auto. Son cables con mucho mayor refuerzo y aislamiento, que logran que la señal no se pierda por las vibraciones o ruido eléctrico

De alta velocidad con o sin ethernet: Ya lo dijimos, será realmente útil y/o necesario si el cable supera los 2 metros.

Como ves, las diferencias existen, pero no busques "el" mejor cable HDMI, sino aquel que es el mejor para ti y tus necesidades.

CONSEJOS BASICOS

1- Fija tus necesidades. La mayoría de las tiendas del ramo tiene dos tipos de cable HDMI: los estándares y los de alta velocidad. Tienen diferencias, ¿pero eso tiene algo que ver con tus necesidades?

2- Si bien los cables HDMI de alta velocidad proveen frecuencias de refresco y una profundidad de colores mejorada, dependiendo del tamaño de tu monitor, es posible que ni siquiera puedas notar la diferencia. Cuando un cable HDMI se une a televisores con menos de 32 pulgadas, la calidad de imagen suele ser igual a simple vista. No obstante, con pantallas más grandes y resoluciones más altas, una mirada perceptiva verá algunas ventajas en la utilización de cables HDMI de alta velocidad.

3- Comprueba si el cable HDMI tiene un mecanismo de bloqueo que hace que quede seguro a la entrada de vídeo del televisor. Si no lo tiene, podría salirse en caso de haber alguna tensión en el cable.

4- Comprueba si el cable es compatible con el modo "color profundo", que permite que la señal de vídeo muestre más colores. Un cable HDMI que no es compatible con esto no puede mostrar todos los colores que se encuentran en la fuente de vídeo.

5- Asegúrate de que la longitud del cable no sea superior a lo que necesitas, pues afecta a la intensidad de la señal de vídeo. A más corto, mejor.

6- Mira quién es el fabricante. Los cables de marca son menos propensos a exhibir cualquier problema durante el uso, en comparación con los cables que no lo son.

"LLEVAREMOS A LOS JUGADORES A COMBATIR AL INFRAMUNDO CHILENO"

EL PRODUCTOR DEL PROMETEDOR JUEGO ABYSS ODYSSEY, SEBASTIÁN GONZÁLEZ, ADELANTÓ A TODOJUEGOS DETALLES DE LO NUEVO DEL ESTUDIO ACE TEAM, QUE TENDRÁ UN INAUDITO TOQUE CRIOLLO, AL PUNTO QUE EL VILLANO DE LA HISTORIA SERÁ DE ORIGEN CHILOTE.

RAUL MALTRAIN CARDENAS
#RAULAZO

La historia de ACE Team, el estudio de videojuegos más importante de Chile, es similar a la de muchos emprendimientos en la industria. En este caso, los hermanos Andrés, Carlos y Edmundo Bordeu eran unos gamers de tomo y lomo que, además, tenían conocimientos en programación y, claro, pusieron estas capacidades en marcha para comenzar a crear los tan populares "*mods*".

Un "*mod*" es, básicamente, trabajar con el código de un videojuego y modificarlo, para después compartir el resultado, casi siempre de forma gratuita, entre la comunidad.

El primero que llevaría su sello sería el Batman Doom, para el cual tomarían el juego Doom 2, ambientándolo en el siempre complejo y gótico universo del hombre murciélago.

Si bien la unión se consolidaría en 2002, cuando asumieron el nombre de ACE tomando las iniciales de sus nombres, no sería hasta 2009 cuando se tomaron por asalto a la industria con un proyecto que, para muchos, incluida la prestigiosa revista PC Gamer, sería el mejor juego independiente del año.

El éxito fue rotundo y marcó a fuego al estudio, como explican Carlos y Edmundo a TodoJuegos, porque "una vez que Zeno Clash fue lanzado como juego *retail* (en disco físico) y tuvo un relativo éxito en mercados como Europa Occidental, la filial estadounidense de Atlus nos contactó para hacer una adaptación del juego para Xbox 360".

Zeno Clash, un título que nació de un juego fallido como Zenozoik, que nunca pasó del demo, se transformó en la punta de lanza para poner al estudio chileno en la vitrina de los grandes y bajo el alero de un distribuidor del calibre de Atlus.

Y ahora, tras sacar Rock of Ages y Zeno Clash 2, el estudio pretende volver a sorprender con Abyss Odyssey, un título que tendrá un especial sabor chileno, según explica Sebastián González Canepa, productor del título y quien se unió en 2011 a la compañía.

"Los eventos que suceden en Abyss Odyssey transcurren en el inframundo chileno. Sin adelantar mucho de la historia del juego, les cuento que el villano es de origen chilote y es conocido como El Brujo", comenta.

El desarrollador agrega que

PRESENCIA CHILENA

¿Cuántas veces se puede ver una bandera chilena en un videojuego?

El toque criollo ya se apreció en la primera demo jugable, todavía en su fase alfa, lanzada por Ace Team hace unos meses.

Una pieza que dejó muy en claro la arriesgada estética con la que esperan volver a sorprender a los seguidores de su obra.

este villano "tiene una serie de pesadillas que, de a poco, se van materializando a través de monstruos que van cobrando vida dentro del abismo".

- ¿De dónde nace la idea del juego y a qué público apuntaron con la idea?
- Desde hace tiempo que queríamos hacer un juego 2D con mecánicas de combate tan complejas como las de un fighter clásico y mezclar eso con un juego de plataformas. Abyss Odyssey es un proyecto que hemos querido hacer por años.

González indica que "varios de los personajes tienen características de mitos y leyendas clásicas del imaginario chileno. Y los mezclamos con el estilo Art Nouveau que, a pesar de no tener una presencia importante en Chile, sí evoca una época particular que nos parecía la indicada para contar la historia de Abyss Odyssey".

El juego, según el productor, contiene "un sistema de combate complejo", similar a los de un juego de pelea tradicional como Smash Bros. o Street Fighter, "en donde tanto los jugadores como los enemigos tienen una inteligencia artificial avanzada que reacciona a los movimientos de los jugadores de una manera más inteligente que los personajes de otros *brawlers*".

"Además, el juego tiene elementos del género roguelike incluyendo, por ejemplo, *permadeath* (muerte permanente) y niveles generados aleatoriamente", agrega.

- Una pregunta técnica. ¿El sistema de combos tiene límite de *input* o las cadenas pueden alargarse indefinidamente?
- En teoría sí… pero, honestamente, no somos los mejores jugadores de nuestro propio juego (ríe). Es cosa de ver algunos de los combos que ha podido lograr el equipo de testing de Atlus.

El juego, que podrá jugarse tanto online como localmente, por hasta dos jugadores de forma simultánea, tiene cerca de un año de desarrollo y, según González, "hemos ido adaptando el juego muchas veces para lograr el efecto deseado… pero no hay muchas cosas que hayamos reducido del concepto original".

- Tras los éxitos pasados, ¿se les ha hecho más fácil el proceso de creación de videojuegos?
- Todos los juegos son desafíos distintos, pero muchas cosas aprendidas en proyectos anteriores se pueden transferir a los juegos nuevos, en especial cuando el equipo está bien consolidado.

El desarrollador cuenta que "estamos finalizando los últimos detalles del juego y entrando en la etapa de certificación para PlayStation 3 y Xbox 360, además claro de Steam para PC". En el estudio, en todo caso, no descartan

un posible salto a las consolas de la nueva generación, PlayStation 4 y Xbox One, aunque eso dependerá de la acogida que tenga el juego.

- ¿Tienen ya una fecha de lanzamiento?
- El juego será lanzado muy pronto, pero no podemos confirmar ninguna fecha. ¡Sólo les pedimos paciencia!

¿Y algo para el futuro? Según González, "por supuesto", aunque aclara que "lamentablemente, no podemos adelantar nada en este momento, quizás a fines de año podamos estar en condiciones de contar en que estamos. Lo que sí les podemos asegurar es que queremos seguir haciendo juegos, cada vez de mayor calidad y con conceptos novedosos, que nos obliguen a exigirnos más y más".

¿QUÉ ES EL ART NOUVEAU?

El estilo de Abyss Odyssey se inspiró en el trabajo del artista irlandés Harry Clarke, quien durante la primera mitad del siglo pasado destacó ilustrando vitrales y cuentos de Hans Christian Andersen o Edgar Allan Poe. Este artista fue uno de los tantos que se sumaron a la corriente del Modernismo o Art Nouveau, como se le conoció en países como Francia y Bélgica. Una línea estética que comenzó a desarrollarse durante la segunda mitad del siglo 19 y que buscaba crear un arte nuevo, libre, moderno y esencialmente joven, inspirado en la naturaleza, pero incorporando novedades surgidas de la revolución industrial.

Yu Suzuki
EL PADRE DE SHENMUE

A la hora de nombrar a las leyendas de los videojuegos, pocos nombres resuenan tan fuerte como el del japonés **Yu Suzuki**, responsable de algunos de los títulos más importantes de **Sega** y conocido mundialmente por ser el padre de la saga **Shenmue**, uno de los títulos que más fanáticos sueñan con ver de vuelta en las consolas de la nueva generación.

Nacido en la ciudad de **Kamaishi**, hace casi 54 años, Suzuki desde pequeño se interesó en el mundo de las artes, gracias a sus padres, ambos profesores. Y algo de eso lleva en la sangre, pues mientras su hermana siguió la carrera de sus progenitores, enseñando música, Yu volcó su pasión a otra actividad donde ha tenido tantos o incluso más discípulos: **los videojuegos**.

Luego de graduarse en la **Universidad de Ciencias de Okayama** como programador, en 1983 daría el paso decisivo de su carrera al sumarse a Sega, que dominaba ya el mercado de las máquinas recreativas y un año antes había dado el salto al naciente mercado de las consolas caseras. En la firma, Suzuki no tardaría en demostrar que era un genio de los que se ven pocos.

Aquello lo demostró con dos proyectos ligados a la velocidad como fueron **Hang-On**, un puntero título de motos de carreras, y **Out Run**, un juego en el que recorrías las calles en un auto deportivo junto a tu chica. Ambos títulos compartían una vista en tercera persona ideal para montarles armazones que, cuando chicos, nos hacían sentir verdaderos pilotos.

¿Quién de los viejos gamers no deliró con estas máquinas maravillosas en aquellos años -y hasta hoy con sus versiones modernas- en los juegos **Diana** o en los ***flippers*** del barrio?

"EL HARDWARE QUE USAMOS PARA VIRTUA RACING ES EL QUE MAS RECUERDO. EL MODELO 1 ERA EL PRIMERO QUE MANEJABA GRAFICOS EN 3D Y ESTUVE INVOLUCRADO EN SU DESARROLLO DESDE EL COMIENZO"

"Para desarrollar Hang-On, tuve que andar mucho en moto para poder dar con un prototipo que convenciera a Sega", comenta Suzuki de su primer gran golpe comercial.

Sería el primero de muchos y el que le permitió, en adelante, convertirse en un prolífico desarrollador, con títulos a su haber como **After Burner** y su secuela o **Power Drift** en menos de un lustro.

Con los '90, no obstante, llegaría otra revolución de la cual Suzuki sería uno de sus puntales: los gráficos en perspectiva 3D. Si bien ya algo de eso había experimentado en juegos como Out Run, no sería hasta la implementación del llamado **Modelo de Desarrollo 1**, fabricado por Sega, que el tema comenzaría a tomar cuerpo. ¡Y vaya de qué forma, con el genial **Virtua Racing**!

Junto a su equipo interno, conocido como **AM2**, Suzuki fue el impulsor de esa tecnología, que más adelante le permitiría alejarse de los títulos de velocidad y adentrarse en géneros como los juegos de peleas, con otro clásico: **Virtua Fighter**.

"Estuve involucrado desde el comienzo en el desarrollo del primer y el segundo modelo, que utilizaban un

HASTA EN PS2

Parecía imposible que un juego como Virtua Racing fuera a salir en consolas, por la complejidad del Modelo 1, pero Suzuki y su gente lo lograron y el título salió en la Genesis, un año y medio después que en recreativas. Por cierto, fue un éxito absoluto y volvió a ser lanzado en Sega Saturn en 1995. Pero no sería todo e, incluso, diez años después volvería al mercado, esta vez para PlayStation 2 y como parte de la colección Sega Ages. Y lo hizo con el nombre de Virtua Racing: FlatOut.

Virtua Racing fue otro título clave en la carrera de Suzuki, al punto que, en 2001, fue considerado como uno de los 15 más influyentes de la historia por el portal **Gamespot**.

chip de equipamiento militar que era parte de un simulador de vuelo que costaba 32 millones de dólares. Nos vendieron el chip en **2 millones de dólares** y tuve que convertirlo no sólo para aplicarlo en videojuegos, sino para hacer que dicha tecnología estuviera disponible para el consumidor final por 50 dólares. Fue gracias a que lo logramos que pudimos obtener las texturas de los personajes de la saga Virtua Fighter", comenta Suzuki.

NACE LA LEYENDA

Si bien los '90 fueron pródigos para Suzuki y su equipo, no sería sino hacia fines de esa década cuando nacería el juego que convertiría en leyenda a este desarrollador japonés. Un título creado ajo el nombre clave de **Project Berkley**, y del que incluso se distribuyó un video con ese rótulo. Por cierto, finalmente el nombre del juego sería otro: **Shenmue**.

"Lo más difícil de desarrollar el juego fue que nada existía antes de él y a la gente le cuesta un poco entender algo que no conoce. El juego que tenía en mi mente y que pensaba que sería tan envolvente y divertido no existía, así que mi equipo debió crear **algo que sólo existía en mi cabeza** y tomó mucho tiempo que eso se plasmara", recuerda Suzuki.

El juego, finalmente, llegó en el mejor momento para Sega, justo un año después

EL "PADRE" MIYAMOTO

"Si Miyamoto es el padre de los videojuegos, entonces eso me convierte en la madre". Con esa graciosa frase respondió Yu Suzuki a las permanentes comparaciones con Shigeru Miyamoto, el genio detrás de Nintendo.

Lo cierto es que ambos fueron actores clave para forjar la industria, pues mientras Miyamoto apostó por hacer que los videojuegos fueran una atracción para cualquier tipo de público, Suzuki se la jugó por la innovación técnica y temática en sus juegos.

Así lo explica, ya más en serio, el propio Suzuki: "La diferencia entre Miyamoto y yo es que él toma el mismo juego y lo profundiza lo más posible, como ocurre con la serie Mario, mientras que a mí me gusta trabajar en distintos juegos y conceptos. No me gusta hacer siempre la misma cosa. Lo mismo corre para el hardware. Me gusta cambiar las plataformas en que trabajo".

de la salida al mercado de la maravillosa **Dreamcast**, una de las consolas mejor pensadas de la historia, pero que no tendría el éxito comercial que merecía, eclipsada por la **PlayStation 2** de Sony.

El juego, que fue lanzado en cuatro discos, cuenta la historia de **Ryo Hazuki**, un muchacho de 18 años en busca de venganza, tras ser testigo del asesinato de su padre por el detestable **Lan Di**. Un tipo peligroso y misterioso, que dominaba un extraño tipo de arte marcial, originario de China.

Comienza, entonces, una aventura que no concluye en la primera entrega, sino que deja abierta la línea argumental hacia su segunda parte, **Shenmue II**, un juego que saldría menos de dos años después para **Dreamcast** en los mercados europeo y asiático, pero no así en el americano, donde fue lanzado directamente en la flamante **Xbox** de Microsoft.

Pese a tener un inmediato éxito de crítica, siendo incluido en varias listas como uno de los mejores juegos de la historia, comercialmente no fue un producto del todo rentable para Sega. Producir los dos títulos costó **cerca de 47 millones de dólares**, uno

de los presupuestos más altos que se habían manejado hasta entonces en la industria, pero Dreamcast nunca contó con una base amplia de jugadores y para cuando la segunda entrega llegó a Xbox, los más fanáticos ya habían importado la versión europea.

Para Suzuki, no obstante, la aventura valió la pena. **"Había un sueño aquí"**, recordó en marzo pasado, durante una retrospectiva hecha a la saga en la Conferencia de Desarrolladores de Juegos (GDC) y cuyas palabras fueron traducidas por su amigo **Mark Cerny**, creador de la PlayStation 4.

Según el creativo japonés, "la idea que teníamos en mente era desarrollar un juego en el que pudieras vivir una aventura por largo tiempo, pero sin aburrirte nunca de su jugabilidad", sentando las bases de lo que es hoy el popular género ***sandbox***

o de mundo abierto.

Así, pasábamos de combates en fluidos escenarios 3D, a los hoy tan populares **QTE** (aquellas escenas donde debes apretar un botón en un determinado periodo de tiempo para realizar una acción) y a la exploración neta, incluso con variados minijuegos.

"Nuestro mayor desafío fue el manejo del proyecto, **porque llegamos a tener a cerca de 300 personas trabajando en el título**, algo inédito para nosotros. De hecho, como en ese entonces no había herramientas de manejo de proyectos, teníamos listas en Excel para eso", recuerda Suzuki.

11

capítulos en total tiene la historia original de Shenmue, de los que ya conoceríamos 6. Los otros se contarían en la tercera entrega.

¿Y SHENMUE III?

Con toda esa experiencia, ¿estaría dispuesto a realizar la tan ansiada tercera parte y cerrar una historia que no ató todos los cabos en su momento? Mucho se especuló con una versión para **PlayStation 4**, considerando la presencia de Cerny junto a él en la GDC, pero al final no pasó de ser un sueño.

Suzuki, no obstante, no sólo no le cierra las puertas a la idea sino que, por el contrario, afirmó que **"haré el juego si tengo la oportuni-**

"El concepto de Shenmue 3 ya existe y el juego sería mucho más fácil de desarrollar hoy en día, ya que hay sistemas mucho más avanzados, como lo es Unreal Engine. Además, ya no perdería tiempo teniendo que explicarle mi concepto al equipo y el gran desafío sería darle realismo al juego"

dad". Dejó entrever, incluso, que la alternativa de buscar financiamiento en la plataforma **Kickstarter** lo seduce.

"Hoy sería mucho más fácil desarrollar el juego. Hay sistemas avanzados, como lo es el **Unreal Engine**. Además, no tendría que explicarle mi concepto al equipo como en aquella época. La verdad, creo que el principal desafío, sería darle un sentido de realismo al juego", manifestó.

Más aún, según Suzuki **"el concepto de Shenmue 3 ya existe"**. Como para seguir torturando con la espera a los fanáticos de la saga...

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

MAS DE 50 CD

Eso le tomaba al equipo a cargo de Shenmue 2 colocar toda la información del juego y fue un pro-blema mayor para Suzuki y su gente. "Nuestra meta era lanzarlo en 3 CD y, por ello, tuvimos que apuntar a nuevas fórmulas de compresión de datos", recordó el programador en una conferencia en marzo pasado. Y fue gracias a las técnicas llamadas Magic Maze y Magic Room que fueron capaces de hacer posible que la ciudad de Kowloon luciera maravillosa en la querida Dreamcast.

Jugabilidad y narrativa

LA SINERGIA OLVIDADA

EN EL NÚMERO ANTERIOR INTENTÉ EXPONER POR QUÉ ES UN ERROR TRATAR DE IMPONER UN MODELO CINEMATOGRÁFICO, EN EL QUE SOMOS MEROS ESPECTADORES DE UNA NARRATIVA IMPUESTA POR UN AUTOR, PARA CONTAR HISTORIAS EN UN MEDIO COMO EL VIDEOJUEGO, CUYA CARACTERÍSTICA DISTINTIVA Y ÚNICA EN LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO ES HACERNOS ARTÍFICES Y RESPONSABLES DIRECTOS DE LA ACCIÓN Y SUS CONSECUENCIAS.

JORGE RODRIGUEZ MARTINEZ
#KEKOELFREAK

Realicemos un pequeño ejercicio mental. Imaginen el deporte que los apasiona y emociona, ese cuya práctica los ha llevado a conocer a grandes amigos, a disfrutar el sabor de la victoria, la satisfacción del esfuerzo y el logro, y también la frustración y la amargura de la derrota.

Ahora, imaginemos una distopía donde la práctica aficionada de ese deporte está prohibida y sólo profesionales pagados pueden practicarlo, correspondiéndonos ser los espectadores de un deporte convertido en espectáculo.

Disfrutamos, así, de acercamientos de cámara a esas increíbles jugadas de los héroes que convierten sus cuerpos en sacrificios vivos por conseguir la jugada perfecta que les permita alcanzar la gloria, la fama y sintonías millonarias.

¿Alguien más siente que muchos de nuestros videojuegos, en los últimos años, corren por el derrotero de convertirse en espectáculos visuales de lujo, **dejando de lado la sencillez de dejarnos a nosotros cometer errores y aciertos**, explorar niveles, descubrir la mejor estrategia para pasar el nivel y al fin derrotar al final jefe de turno?

La pasión de un deporte como el fútbol en gran parte nace porque se puede jugar en cualquier calle donde se alineen a cierta distancia dos piedras y exista algún objeto que se pueda patear en dirección a ellas. Deportes como el windsurf o el polo, en cambio, pueden ser practicados por una elite y no nos llama tanto la atención el contemplarlos, porque la experiencia nos es totalmente ajena.

Nuestra pasión, los videojuegos, nacen en gran parte porque somos protagonistas y, sobre todo, responsables de una meta, que puede o no tener una justificación a modo de historia, desde las más ridículas y superfluas, hasta las más complicadas, violentas o reflexivas. Pero ese transitar lo haremos con el recorrido que configura y define a un juego.

Un juego que se precie de tal no debería ofrecer como principal punto de vista el del espectador, **sino que nos debe meter en medio de la acción** y hacernos sentir el sufrimiento, la tensión y la gloria del héroe de turno. Si logra hacerlo bien nos genera inmersión, muy presente en experiencias como la cinematográfica, y eternamente ligada a la suspensión de la incredulidad. Pero, para que pueda ejercer ese efecto evasivo en toda su potencia, debe cumplir con ciertas reglas para que nuestro cerebro sea cómplice y **no un aguafiestas que nos traicione** y nos lleve constantemente a concluir que la propuesta interactiva es ridícula, poco consistente o, peor aún, aburrida.

Para que un videojuego logre tener esas características, **ante todo debe ser un juego**. La ludología, disciplina encargada de estudiar académicamente una práctica tan antigua como la humanidad misma, **define al juego como una actividad estructurada para la diversión de los participantes**. Por eso, el fútbol transmitido por TV no es un juego, es un espectáculo.

La médula del juego sería, por tanto, **lo que el jugador puede hacer dentro de esa estructura**, cómo se divierte consiguiendo logros dentro de ella, algo que los gamers conocemos como jugabilidad y que, extrañamente, aparece nombrada en segundo o incluso tercer lugar al momento de hacer un análisis de un nuevo título.

El himno del gamer artífice de su propia epopeya.

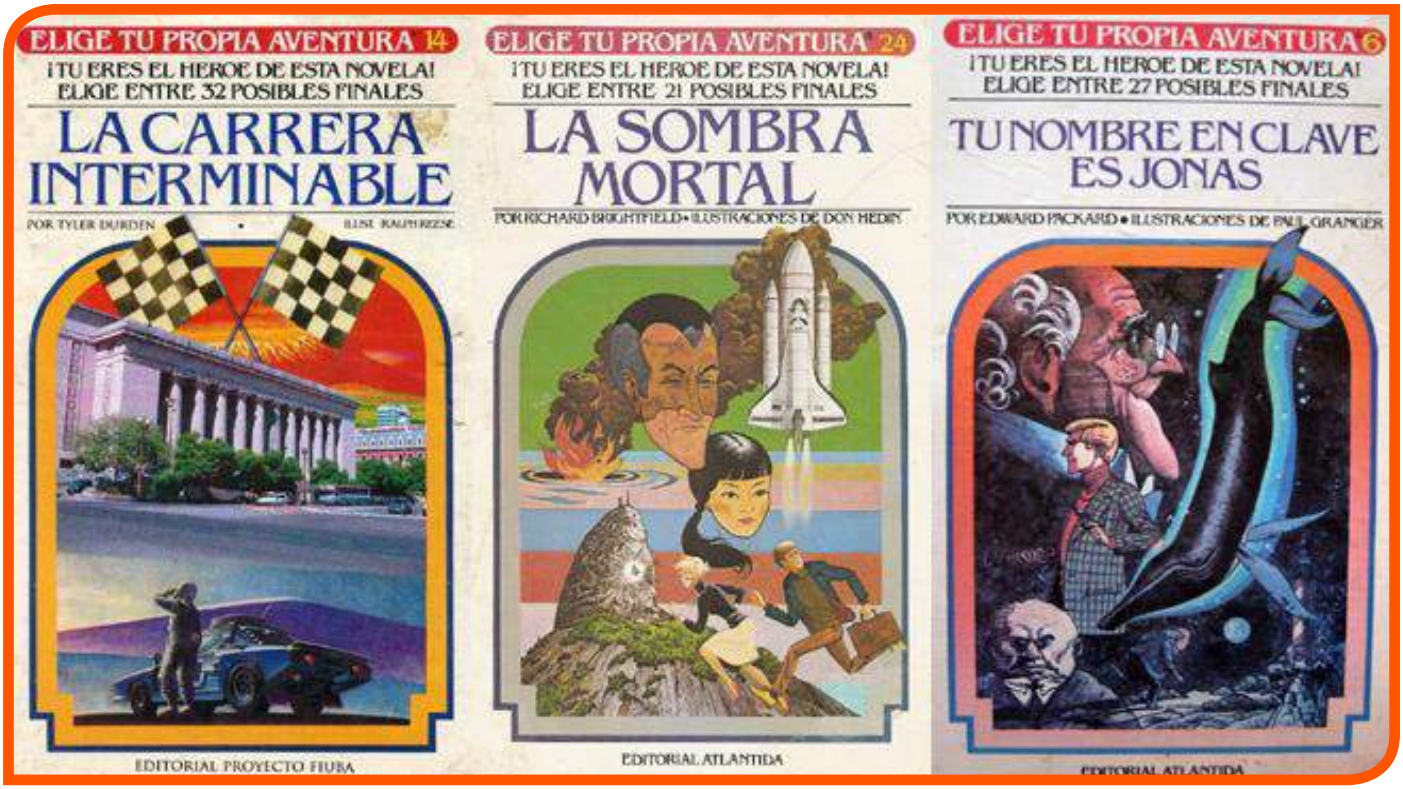
Si el jugador no ejerce un alto grado de control sobre esa jugabilidad, **el videojuego es apenas una experiencia interactiva**, no muy distinto a esos libros "Elige tu propia Aventura" donde nuestra única e irrelevante decisión es escoger una bifurcación de caminos en la estructura narrativa, que no guarda relación con la naturaleza de la acción escogida porque el escritor ya ha predefinido que sucederá al llegar a la página referida.

Esa estructura tiene distintos componentes, presentes tanto en el **ajedrez** como en **Starcraft**: interacción, herramientas y reglas, más habilidad, azar y/o estrategia.

Las **herramientas** son los componentes que utilizamos para jugar un juego. En el hockey son el palo y el disco; en los videojuegos, nuestro gamepad o mouse y las funciones que tenga asignada.

Las **reglas o mecánicas** delimitarán lo que podemos y lo que no tenemos permitido hacer dentro del juego: cuándo perdemos energía o vidas, cuándo subimos de nivel, con qué arma podemos derrotar a un jefe o cuánto tiempo necesitamos para completar una etapa.

La interacción será el efecto o acción recíproca dentro de este campo delimitado por las ya conocidas reglas y herramientas, cómo controlamos al jugador de **FIFA** o **PES** dentro del rayado de cancha y todas las posibles jugadas, combinaciones, tiros espectaculares e incluso las faltas que podremos hacer mientras controlamos a un jugador. Y, lo más importan-



A este ritmo, la "next gen" será impresa...

te, el efecto que tiene en el campo de juego, incluyendo lesiones, salidas de banda y, por supuesto, los goles.

¿Se parece en algo todo lo descrito al mecanismo con que operan los superventas actuales? **Tristemente, cada vez menos**. Extensas y espectaculares cutscenes nos explican con detalle toda la trama, seguido de recorridos pasilleros con exploración irrisoria, limitadísimas posibilidades de resolver los problemas propuestos y acciones encriptadas que no toman en cuenta las consecuencias de nuestras acciones. **No protagonizamos nada, sólo transitamos por ahí y las cosas pasan a nuestro alrededor**, como en una atracción de parque temático, el llamado "tren de la bruja" que nos pone en medio de una situación de la que no somos ni parte ni responsables.

Lograr la alquimia entre jugabilidad y narrativa es un mérito que **muy pocos diseñadores** han conseguido. Tenemos vibrantes experiencias muy cercanas a la cinematográfica por su intensidad y ritmo, siendo muy fáciles de reconocer porque sus momentos más inolvidables fueron observados y no jugados o bien es imposible entender su estructura narrativa si omitimos sus cinemáticas. **Metal Gear Solid**, los experimentos de **David Cage** y un puñado de JRPGs inmortales lideran la tendencia. ¿Son malos juegos? En ningún caso. Sólo concentran sus recursos en vertientes menos jugables, pero no por ello menos disfrutables.

Recuerdo perfecto el momento en el que descubrí la relevancia de la jugabilidad por sobre las cinemáticas.

Como muchos otros gamers de la época, estaba algo cansado del saturado mercado de los FPS de finales de los '90, lleno de marines salvadores del mundo que disparaban antes de preguntar y cuyo único propósito era eliminar a cualquier objeto en movimiento. Un Space Invaders en entorno 3D tras otro. Eso, hasta que llegó **Half Life** y dio vuelta el modo de contar historias con los videojuegos.

Valve se dio el lujo de invertir los 15 primeros minutos no en un tutorial, sino en las acciones rutinarias que hace nuestro protagonista cada día en su trabajo como científico en las ins-

talaciones de Black Mesa: atravesar los laboratorios en ese vagón mientras contemplamos la inmensa tecnología que funciona en torno al proyecto, enterarse del atraso con el que acudimos al experimento por parte de nuestros compañeros de trabajo, escuchar las indicaciones para ir a buscar el traje que nos mantendrá seguro, buscar el laboratorio, ejecutar el experimento y ser responsables del desastre interdimensional.

En cientos de juegos anteriores las acciones repasadas las podíamos leer en un párrafo, ver en un par de viñetas musicalizadas o contemplar en animaciones CGI, **pero ésta era la primera vez que jugábamos una introducción desde momentos supuestamente irrelevantes.**

En Half Life existe un tremendo respeto por la catedral de la inmersión construida en esa secuencia inicial y jamás sería interrumpida con una escena en video. La única transición está marcada por **un discreto subtítulo** que nos avisa sobre el comienzo de un nuevo capítulo.

Toda la historia sería revelada mediante la interacción con nuestro entorno: transmisiones de radio, diálogos con otros científicos, guardias y otros personajes que aparecerían a lo largo de la épica aventura.

La potencia de la inmersión es tal que un evento conocido con antelación y hasta predecible (la traición de las fuerzas militares) **gana muchísima intensidad emocional al ser jugado.**

Llegar a ese hangar, ver a mi compañero de laboratorio feliz porque llega la caballería e inmediatamente ser acribillado por ellos y luego lanzada la orden para ir en mi captura. **"No pueden quedar testigos"** es la or-

den. Si esto me lo muestran en video, se suma al millón de veces que había visto una situación similar y que lo seguí viendo en películas, series de TV y videojuegos, pero vivirlo marca un hito en mi historia como jugador.

Otra experiencia epifánica de **las mecánicas al mando de la narrativa**, citada constantemente además por la belleza de su diseño y la precisión con la que fue definida su control, es **Shadow of the Colossus**, en el que nuestro personaje Wander debe destruir a 16 colosos para salvar la vida de Mono.

Trama resumida en pocas palabras. La misma parsimonia se traslada con total fidelidad al campo jugable. Cada acción disponible, cada herramienta puesta ahí por el diseñador, cumple con el fin de localizar, acercarnos, atacar y destruir a los colosos. Ni siquiera hay diálogos, porque el genio de **Fumito Ueda** tiene claro que **la palabra hablada o escrita es irrelevante cuando contamos con el poderío de la jugabilidad a nuestro favor**, y que la maravillosa experiencia que nos tiene preparada se vive con gamepad en mano y no reclinados en el asiento.

Un juego tan descerebrado y plano argumentalmente como **Left 4 Dead** es extremadamente fiel al principio de contarnos una historia mientras jugamos, pues interpretamos a un grupo de supervivientes en un apocalipsis zombie y para acceder al final de cada nivel debemos hallar un refugio.

Nada de conspiraciones, ni de villanos de cartón piedra con excéntricas megalomanías o la mala costumbre de revelar sus planes en extenso monólogos y armas biológicas con supuesto fundamento científico. Escopetas y pistolas, kits de curación, balas y linternas. No se necesitan más recursos para ejecutar la adaptación jugable más fiel al apocalipsis zombie propuesto por **George Romero** a fines de los ‘60, con un shooter cooperativo donde se juega lo que se cuenta.

Otros grandes ejemplos de mecánicas y jugabilidad que nos cuentan historias son dos juegos que mezclan plataformas y puzzles de forma muy original. En **Portal** y **Braid**, el misterio y la ambigüedad de sus guiones se pueden resolver sólo si los jugamos armando mentalmente un metapuzzle narrativo desperdigado a lo largo y ancho de sus niveles.

El desarrollo tecnológico y la **experimentación con los portales**, por un lado, y **la revisión de un fracaso sentimental** y la posibilidad de revivirlo una y otra vez en el tiempo, por el otro, están claramente representados mientras jugamos y, nuevamente, no necesitamos de un video que justifique las acciones de nuestros avatares digitales, porque todo lo que sucede en pantalla está protagonizado por el control de nuestros dedos.

Ni siquiera ver un *speedrun* nos puede aclarar de qué van estos juegos, ya que lo que hagamos con sus mecánicas es vital para conocer y entender la propuesta jugable y, más aún, experimentemos emociones y podamos seguir pensando en lo jugado mucho tiempo después de dejar el control.

Si en el cine y la TV la premisa es **“no lo cuentes, muéstralo”**, la vara al medir la calidad de un videojuego que tiene su identidad clara, no quiere emular a otros y coloca su centro en las mecánicas y jugabilidad para contar su historia debería ser **“no lo cuentes ni lo muestres... sólo juégalo”**.

Lucha, velocidad... Y UN ASESINATO

EL PROMETEDOR MURDERER: SOUL SUSPECT ASOMA COMO LO MAS DESTACADO DE UN MES DE JUNIO QUE, ADEMÁS, NOS TRAE EL DEBUT DE EA SPORTS CON LA SAGA UFC O EL REGRESO DE GRID. REPASA LOS PRINCIPALES LANZAMIENTOS EN LAS DISTINTAS PLATAFORMAS.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20

LA MUERTE: UN NUEVO COMIENZO

La muerte, a veces, puede no sea nuestro final si no un nuevo comienzo. Esa es la consigna que plantea **Murderer: Soul Suspect**, la nueva aventura de Square Enix, desarrollada por Airtight Games (Dark Void y Quantum Conundrum), en la que encarnaremos al difunto detective **Ronan O'Connor**, con el cual deberemos resolver el misterio de nuestra propia muerte.

Puede que nos resulte algo familiar a títulos como **L.A. Noire**, **Heavy Rain** o **Ghost Trick: Phantom Detective**, pero difícilmente hallemos en el mercado algo similar a lo que quiere ofrecer esta nueva aventura, donde lo primordial será la trama argumental y nuestro sentido detectivesco al afrontar las diferentes situaciones que se nos plantearán.

Todo comienza con la muerte de nuestro, un personaje que vive atormentado por el asesinato de su esposa y con deseos de tomarse venganza con sus propias manos.

Como vemos en el video de presentación, O'Connor cae desde una ventana y luego es acribillado en el suelo, dando así inicio al juego.

Las mecánicas que se presentarán son bastante singulares. Por ejemplo, tendremos la capacidad de atravesar paredes, poseer a seres humanos para ver qué piensan u observa o tendremos la habilidad de poseer a distintos animales para alcanzar zonas de otro modo imposibles.

El juego, pese a contar con momentos donde tendremos una zona bastante reducida para movernos, cambiará en la medida que avancemos en la historia,

para luego darnos la libertad para vagar por toda la ciudad de **Salem**, donde hallaremos a otros fantasmas que serán vitales a la hora de seguir con nuestra aventura o sólo nos darán algunas misiones secundarias para descubrir un poco más sobre el "asesino de la campana".

Si eres un jugador acostumbrado a resolver todo a punta de pistola, quizás este nuevo título te resulte algo aburrido, pues se busca un avance mucho más pausado donde tendremos que investigar cada rincón de la ciudad para dar con nuestro asesino.

Eso sí, tendremos algunos momentos más álgidos al enfrentar a unas especies de demonios que buscarán darle punto final a nuestra existencia. Para deshacernos de estos seres detestables tendremos apelar al sigilo o a unos simples quick time events.

El juego destacará más en lo argumental que en lo gráfico, pues pese a estar desarrollado con el motor grafico **Unreal Engine 3**, se pensó para la pasada generación de consolas y sus versiones de PlayStation 4, Xbox One y PC destacan solamente por su mayor resolución.

El juego saldrá la venta el 3 de junio en **PC**, **PS4**, **Xbox One**, **PS3** y **Xbox 360**.

LA LUCHA SALTA A LA "NEW GEN"

Quienes disfrutaron con los juegos de la UFC traídos por parte de la ya desaparecida THQ están de suerte, ya que una de las franquicias de lucha más popular de estos últimos años está de vuelta de la mano de Electronic Arts.

¿Qué podemos esperar de este nuevo UFC 14? Entre las tantas promesas que nos han llegado de EA, la más destacada es el máximo realismo al que se quiere llegar con este nuevo videojuego... y, la verdad, parece lograrlo con creces.

Cada luchador está programado de distinta manera y su comportamiento dependerá de cómo es en la vida real. El modelado estará definido con lujo de detalle, al punto que EA trabajó de manera independiente con cada peleador.

En cuanto al sistema de combos, se ha optado por uno que recordarán de juegos como Fight Night: cuatro botones frontales del mando corresponderán a cada una de las extremidades, mientras que la potencia y ángulo de las patadas y puñetazos se puede ajustar empleando el stick analógico izquierdo y los botones traseros. Todos los agarres y la lucha en el suelo se controlan mediante el stick analógico derecho.

La plantilla de luchadores estará compuesta por varias estrellas de la UFC, destacando Joe Jones, Alexander Gustafsson, Georges St-Pierre, José Aldo, Minotauro Nogueira, Demetrious Johnson, Rashad Evans, Cung Le y una no despreciable lista de casi cien luchadores... incluyendo nada menos que a una de las leyendas de las artes marciales: Bruce Lee.

El juego se pondrá a la venta este 17 de junio y estará disponible sólo para Playstation 4 y Xbox One.

Enemy Front
Revive la Segunda Guerra Mundial con este shooter en primera persona realizado por City Interactive, en el que deberemos mezclar sigilo y acción para poder sobrevivir a la invasión nazi. Estará disponible a partir del 12 de junio para PS3, Xbox 360 y PC.

Transformers: Rise of the Dark Spark
Activision vuelve a la carga con la franquicia y, aunque repetirá mucho en lo jugable respecto de otras entregas, sus creadores afirman que será el mejor de la saga. El 24 de junio saldrá para PC, PS4, Xbox One, WiiU, PS3, Xbox 360 y 3DS.

Cómo entrenar a tu dragón 2
Inspirada en la próxima película de Disney llega este divertido juego donde tendremos que sortear diferentes obstáculos con nuestro dragón para llegar a ser el mejor. Disponible para WiiU, PS3, Xbox 360 y 3DS a partir del 10 de junio.

ADRENALINA EN ESTADO PURO

Aunque sólo ha pasado un año desde que lanzó su segunda entrega, Codemasters vuelve a la carga con el nuevo título **GRID: Autosport**, un juego de conducción basado en esa popular revista.

Pese a pecar de continuista, por tener el mismo motor grafico y sólo un año de desarrollo, el estudio promete que este título será lo que los fans han demandado, por ejemplo con el regreso de la tan querida cámara desde el interior del coche.

Las mayores novedades estarán en los estilos de pruebas, donde tendremos carreras GT hasta llegar a las callejeras. Por esto, el juego promete ser variado y nos obligará a cambiar nuestra estrategia según cada tipo de pista y estilo de manejo.

En el modo carrera deberemos tomar muchas decisiones y, respecto al control, será lo habitual de la saga, con algo de arcade combinado con simulador.

Por desgracia, el juego no verá la luz en las nuevas consolas y sólo saldrá a la venta en **PC**, **PS3** y **Xbox 360** este 27 de junio.

XBLAZE Code: Embryo
De los creadores de la saga Blazblue nos llegará esta aventura-anime, protagonizada por un grupo de chicos de un instituto en cuyos hombros recaerá el peso del universo. Estará disponible para Playstation Vita y Playstatation 3 a partir del 24 de junio.

Putty Squad
Una experiencia de juego retro, pero renovada para los jugadores modernos, con un héroe que puede inflarse, transformarse, estirarse, golpear y absorber a feroces enemigos en pos de salvar a los putties capturados. Disponible a partir del 17 de junio para 3DS.

Hyperdimension Neptunia PP
Un nuevo título basado en esta franquicia, en la cual tendrás que manejar y entrenar a cuatro "idols" (cantantes pop japonesas) para que logren triunfar en el mundo del espectáculo. Disponible el 3 de junio en exclusiva para PS Vita.

UN "PORT" QUE PROMETE

El mes pasado se estrenó para PS3 **BlazBlue: Chrono Phantasma**, pero ahora es el turno de una de las versiones para la portátil de Sony, PlayStation Vita, que promete trasladar todo lo mostrado en la versión de sobremesa con añadidos bastante interesantes.

Siguiendo la línea de las anteriores entregas, cuenta con 7 luchadores nuevos, dos de los cuales sólo se adquieren como DLC.

Incluirá nuevos modos de juego, destacando **Abyss** y **Unlimited Mars**. Los personajes han sido reequilibrados, por lo que promete ser un juego de lucha casi perfecto tanto en lo táctico como en lo técnico.

En la versión de Vita encontraremos un nuevo hilo argumental donde podremos ver a nuestros luchadores en traje de baño.

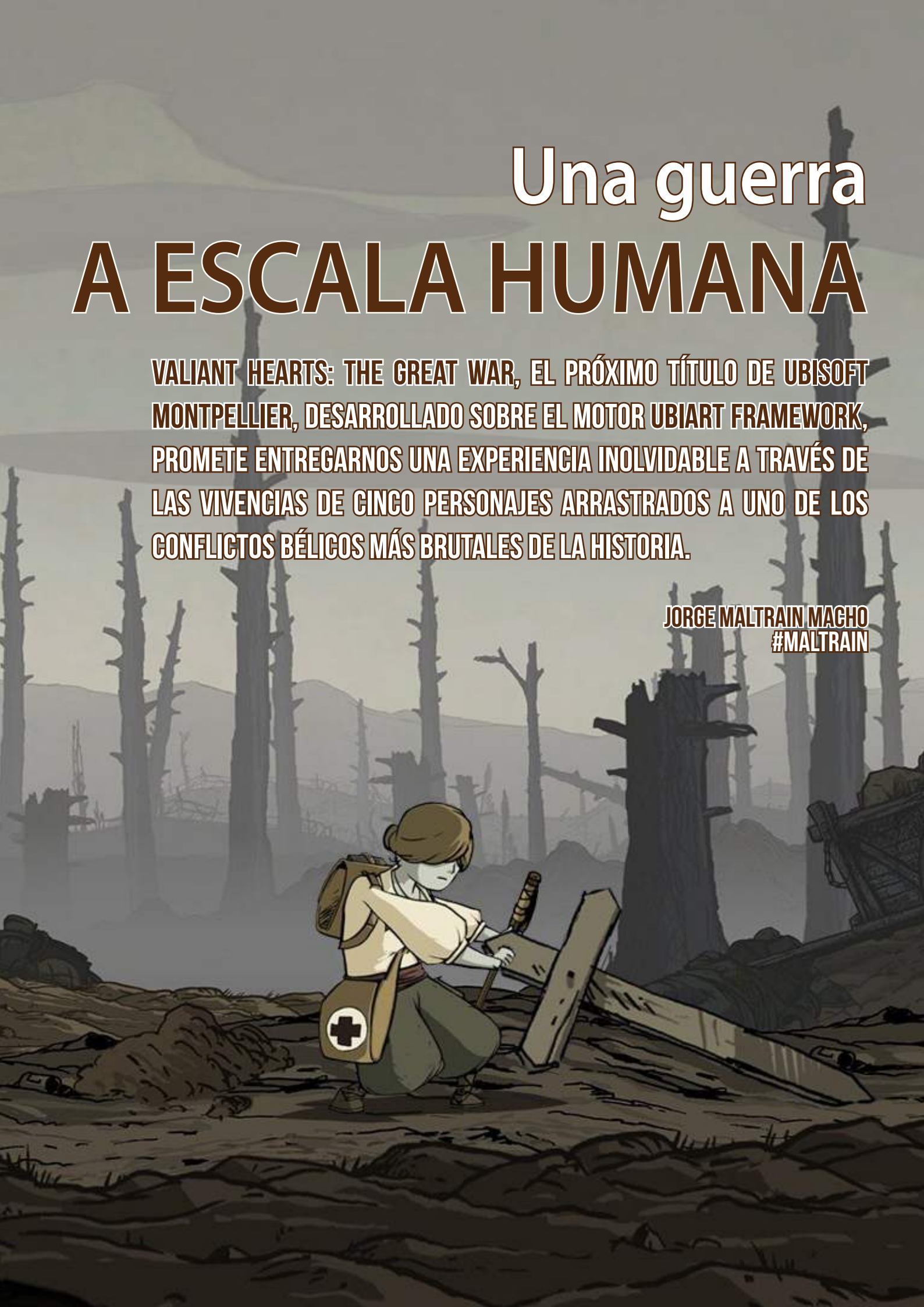
El juego contará también con un resumen de sus anteriores entregas. Su modo multijugador dará paso a uno más sencillo, sólo con combates por ranking.

El juego saldrá a la venta el 24 de junio en PS Vita.

Una guerra A ESCALA HUMANA

VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR, EL PRÓXIMO TÍTULO DE UBISOFT MONTPELLIER, DESARROLLADO SOBRE EL MOTOR UBIART FRAMEWORK, PROMETE ENTREGARNOS UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE A TRAVÉS DE LAS VIVENCIAS DE CINCO PERSONAJES ARRASTRADOS A UNO DE LOS CONFLICTOS BÉLICOS MÁS BRUTALES DE LA HISTORIA.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN



Les propongo un desafío. ¿Pueden nombrar rápidamente un juego basado en la Primera Guerra Mundial? ¿O una película? ¿O un líder político o militar de la época? Difícil, ¿cierto? Estoy seguro, además, de que si la pregunta se hubiese referido a la Segunda Guerra Mundial les habría costado mucho menos, porque tanto la industria de los videojuegos como el cine nos han bombardeado con un conflicto más vivo en la memoria.

La razón puede ser entendi-ble. Si bien hubo más de 16 millones de muertos por el conflicto, fue una guerra menos espectacular en términos de combates cuerpo a cuerpo y sin villanos claramente definidos como los nazis o líderes como **Adolf Hitler** o **Benito Mussolini**.

La Primera Guerra Mundial, también conocida como la **Gran Guerra**, fue en cambio un conflicto brutal, de trincheras y de agotamiento, que se desarrolló entre el 28 de junio de 1914 y el 11 de noviembre de 1918.

A lo que sí se le ha sacado partido, en cambio, es a la guerra aérea, que sí tuvo personajes famosos, como el piloto **Manfred von Richthofen**… conocido como el **Barón Rojo**. Esa fue, justamente, la temática de uno de los primeros juegos ambientados en este conflicto, claro que con una temática muy lejana a lo bélico: **Snoopy and the Red Baron**, de 1983.

El conflicto aéreo ha sido, de hecho, el punto de entrada a la Gran Guerra, con títulos como **Sky Kid**, de 1985, otra vez con el Barón Rojo como enemigo; **Knights of the Sky**, de 1990, en el que vivías las batallas desde la cabina de un avión; o **Wings of Glory**, de 1994, que a las mejoras gráficas de turno agregaba un interesante apartado cinemático.

“Esta era está subrepresentada en los videojuegos”, reclama **Adrian Lacey**, al adelantarnos el que será uno de los primeros juegos, sino el primero, en tocar el tema de la guerra desde una perspectiva distinta: no la de los soldados, sino la de los seres humanos comunes y corrientes que se ven arrastrados a la guerra. “Pensamos que era importante, además de una gran idea, intentar tomar este trozo de la historia”, agrega.

Lacey es el director de desarrollo de **Valiant Hearts: The Great War** (Corazones Valientes: La Gran Guerra), un título desarrollado por un pequeño equipo de **Ubisoft Montpellier** sobre el motor gráfico **UbiArt Framework**, que apunta a entregarnos durante esta generación algunos de los títulos más hermosos e innovadores. Ya ocurrió con **Child of Light** y lo mismo promete este título, que este 25 de junio estará disponible digitalmente para PC y las consolas PlayStation y Xbox.

La historia nació tras unos bosquejos iniciales de **Paul Tumelaire**, director de arte del título, en este motor creado por Ubisoft. "Hice mucha investigación y arte conceptual hasta que la atmósfera del juego tomó cuerpo", indica el creativo francés, quien se planteó como desafío "ofrecerle algo distinto a los jugadores".

"Este estilo de libro de comic permitió darle un enfoque muy emotivo al juego, que nos hizo enganchamos de inmediato con él", recuerda Lacey, agregando que "al mismo tiempo, nos dimos cuenta de que podíamos desarrollar de modo distinto una historia realmente difícil como ésta y traerla a gente que quizás nunca vio algo respecto de esta guerra".

"Para hacer el juego, Paul y yo leímos muchos libros y vimos un montón de fotografías de esa época", comenta **Yoan Fanise**, director de contenido y audio, explicando que todos tomaron el proyecto como propio desde el inicio. "Muchos familiares nuestros vivieron esta guerra por dentro", aporta **Gerard Barnaud**, coordinador de contenido histórico.

A ESCALA HUMANA

Si esperan un juego de guerra con extenuantes batallas, toneladas de sangre en la pantalla y malvados a los que querremos sacar los ojos a balazos, entonces con Valiant Hearts se llevarán una decepción, pues el título apuesta por contar **una historia íntima** y enfrentar a los jugadores al **lado más amargo** de los conflictos bélicos, a través de cinco personajes que no son los héroes militares de turno de otros juegos.

"Tantas cosas pasaron en esta guerra, es tan rica en material dramático, que pudimos desenterrar historias de gente común enfrentando situaciones inhumanas y extraordinarias", indica el guionista del juego, **Herve Masseron**, quien tomó como base para la historia muchas de las cartas de la época que se han recuperado.

Fanise aclara que "los personajes del juego son ficticios, pero inspirados en personas reales". **Tumelaire** agrega que "no son soldados, sino que gente normal lanzada a esto". Y **Masse-**

UbiArt: la maravilla de Ubisoft

El año 2011, Rayman volvía a la carga con un título que parecía uno más dentro de la franquicia. Salvo por un "pequeño" detalle… el juego corría bajo un nuevo motor gráfico desarrollado por Ubisoft Montpellier desde 2009, llamado UbiArt Framework.

El motor fue pensado para otorgarles a los artistas una herramienta con la flexibilidad necesaria para no perder tiempo en aspectos técnicos y enfocarse en la creación.

En términos sencillos, a través del motor el artista es capaz de tomar una imagen y darle vida, ocupando pocos recursos de un sistema, pero siendo capaz de sacarle el máximo partido, con las resoluciones más altas posibles (Valiant Hearts, por ejemplo,

correrá a 1080p y con una tasa de 60fps).

Ya parte de eso podemos ver en el hermoso Child of Light, primer RPG de la nueva generación y uno de los imperdibles para los fanáticos del rol, con un estilo de combate muy similar al de Grandia. Y seguro son sólo los primeros de muchos. En buena hora.

ron apunta que “la idea era exactamente esa, desentrañar la guerra desde adentro a través de personajes que han sido lanzados a este conflicto sin previo aviso”.

“Estamos hablando de lo más duro de la guerra. De las emociones de la guerra. En particular, de historias de amor o de cómo diferentes culturas y países se ven afectados por la guerra”, señala **Lacey**, quien advierte que “Valiant Hearts **podría ser el primer juego que traiga lágrimas a tus ojos** y creo que eso es algo muy especial y extraño”.

Parte del argumento del juego ha podido verse a través de una demo que, de entrada, deja en claro que el título de Ubisoft Montpellier no cae en lo tradicional del género bélico, sino que nos sitúa en el conflicto tomando como referencia a los cinco protagonistas, **cuyas historias se entrelazan** en pos de un objetivo común.

El juego combina géneros como la aventura gráfica o la resolución de puzles, en entornos maravillosamente diseñados, que le sacan lustre a **UbiArt**.

Si bien los amantes de la acción bélica podrían decepcionarse con el ritmo más pausado de este título, podemos apostar que será una de esas **experiencias dignas de ser jugadas** por todo gamer que se precie.

EMILE

Emile nació en 1872 en la ciudad francesa de Saulcy-sur-Meurthe y era hijo de una familia de mineros. En 1894 se enamoró de la holandesa Paulien, con quien se casó un año después.
Tenían una vida tranquila en una campiña gala, pero al poco tiempo su esposa murió dando a luz a gemelos, de los cuales sólo sobrevivió Marie.
Tras una vida dedicada a su hija, a Dios y a su trabajo, Emile es convocado a la guerra en agosto de 1914, a los pocos días de haber sido declarado el conflicto…

FREDDIE

Freddie nació en 1882 en LaPlace, Estados Unidos, en una época más que difícil para los negros estadounidenses.
Por eso, tuvo que cortejar en secreto a Margaret, una joven blanca hija de un magnate, con quien partió rumbo a Francia para poder casarse en la primavera de 1914.
Mientras recorrían el país, se vieron trágicamente involucrados en el conflicto, al punto que decide enlistarse en la Legión Extranjera en busca de venganza contra los alemanes que le robaron la felicidad...

KARL

Karl nació en 1986 en un pequeño pueblo alemán donde su padre servía como pastor luterano.
Nunca se sintió cómodo en su hogar, con una familia fría y conservadora, por lo que a los 16 años partió a buscar su propio camino trabajando en fábricas y granjas en Bélgica y Francia.
Así llegó hasta la campiña de Emile, donde no tardó en enamorarse de su hija Marie. De ese amor nació un pequeño bebé, que nació justo antes del comienzo de la guerra y de que se le pidiera abandonar Francia…

ANNA

Anna nació en 1891 en la ciudad belga de Ieper, al alero de una aristocrática familia. Su padre era un ingeniero respetado, que la envió a París en la primavera de 1914 para completar sus estudios.
Poco después de estallar el conflicto, decidió abandonar la escuela para ayudar en una fábrica de municiones.
Sin embargo, tuvo que dejar París al saber que su padre había sido forzado a integrarse al ejército alemán tras la ocupación de su pueblo. Sola y sin esperanza, decide ayudar a su manera…

WALT

Walt es un Doberman Pincher criado en un corral militar alemán y que fue entrenado para convertirse en un "pérro médico" del ejército germano.
Al igual que otros 30 mil canes que sirvieron durante la Primera Guerra Mundial, ya fuera como vigías o mensajeros, Walt es un perro leal y listo para ser de ayuda.
Separado de su dueño alemán al comienzo del conflicto bélico, este leal animal terminará jugando un rol clave en las vidas de nuestros Corazones Valientes…

La historia de una espada

Y UNA MUJER SIN VOZ

SI GRACIAS A SUPERGIANT GAMES YA DISFRUTAMOS DE BASTION, HOY TOCA SORPRENDERNOS CON TRANSISTOR, LA AVENTURA DE LA UNA CANTANTE A LA CUAL LE HAN ROBADO SU VOZ Y SU ACOMPAÑANTE, UNA GRAN ESPADA, EN LAS MÁGICAS CALLES DE CLOUDBANK.

IGNACIO RAMÍREZ YÁÑEZ
#MUMEI

Red, una mujer de pelo rojo, está sola en la calle. A su lado, yace el cuerpo de un hombre con una gran espada con forma de memoria flash incrustada en su pecho. La espada habla, nos pide ayuda, que la saquemos de allí, que la empuñemos…

Así es como empezaremos **Transistor**, la nueva entrega del estudio **Supergiant Games**, ya conocidos por su anterior obra **Bastion**, de la cual este título rescatará la esencia a la hora de narrarnos la historia que rodea a la muchacha y la distopía cyberpunk llamada **Cloudbank**, ciudad que se encuentra bajo el ataque de **"El Proceso"**.

Nada más tomar a Transistor, una gran espada con forma de memoria flash y que da nombre al título, empezaremos nuestro periplo por Cloudbank sin tener idea de qué sucede y cómo se juega. **El titulo deja en nuestras manos el descubrir su mecánica y los detalles de la historia**, si bien al avanzar un poco nos encontraremos con uno que otro tutorial muy concreto, que pasan inadvertidos por la forma tan orgánica en la que nos plantea la mecánica que busca enseñarnos.

Transistor nos narrará la historia de una forma que a muchos les puede parecer compleja y difícil de entender, partiendo de un punto y, siguiendo su cauce como un río, **sin detenerse en contarnos detalles**. Pero tranquilos, que si son de poner poca atención cuando alguien les habla, a medida que avancemos encontraremos unos terminales que nos contarán más en detalle qué carajos sucede.

Nuestro avance por las calles de Cloudbank será lineal y a través de esce-

narios isométricos con una cámara fija que incomodará un poco, por edificios que nos tapan el escenario o a Red. Todo bajo **un estilo artístico similar al de Bastion**, como una ilustración en movimiento, que termina maravillando por la calidad magnífica y acogedora de sus escenarios.

Recorreremos los ambientes acompañados de **una evocadora banda sonora**, que por un lado nos invita a explorar y descubrir qué hay en la calles de Cloudbank… para darnos cuenta que **por desgracia la exploración de los escenario es casi nula**, pues el juego no tiene búsquedas secundarias que permitan alejarnos del camino argumental principal.

En nuestro avance, nos encontraremos con unas puertas que nos llevarán a una isla que funciona a modo de "fase de bono", donde podremos hacer todo tipo de cosas sin sentido, que no influirán en el desarrollo del juego, como jugar con nuestra mascota, con una pelota de playa, meditar o contemplar la vista.

Pero ojo, que esto alberga una serie de desafíos, que al superarlos, además de darnos experiencia, nos permitirán ir desbloqueando pistas de la banda sonora para escucharlas en la misma isla. Un incentivo que a más de alguno le resultara suculento por lo sublime de la pieza. Además, completándolos todos, junto con la historia, hacen que el título en su primera pasada se extienda por hasta 5 horas de juego.

SIN ESCAPATORIA

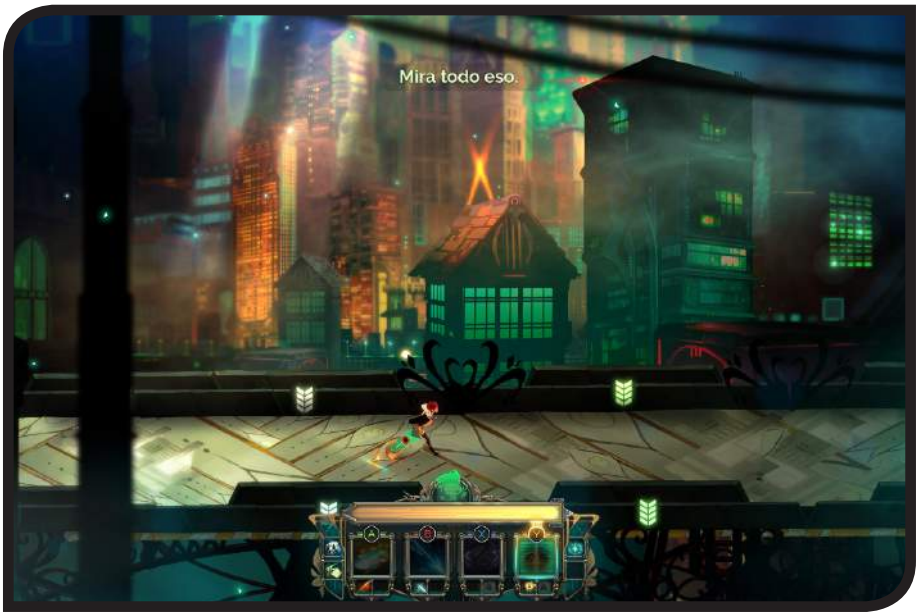
Uno de los atractivos de Transistor es **el sistema de sus combates**, que serán fijos y no podremos escapar de ellos, salvo en etapas avanzadas del juego, cuando las veces que escojas si luchar o no serán contadas con los dedos de una mano.

La manera de encarar las batallas es la de **un RPG de acción**, es decir, mediante habilidades que podremos asignar a cuatro botones principales. Al presionarlos, nuestra habilidad asignada se ejecutará en tiempo real, al igual que en el paradigmático **Diablo**.

Pero, también existe otro modo de usarlas, que será mediante algo similar a un "**tiempo bala**" o, más fácil de entender, deteniendo el tiempo bajo una modalidad llamada "**turn**", para la cual habrá una barra que nos dirá cuando está disponible para su uso. Una vez activada, el tiempo se detendrá y podremos elegir con toda calma una coreografía que nosotros mismos fabricaremos para ejecutar nuestras habilidades y así sacar el máximo provecho de ellas.

El sistema de habilidades, en tanto, no se queda sólo en ir desbloqueándolas y asignarlas a cierto botón, pues se pueden usar como mejoras para una de las principales, gracias a lo cual conseguiremos mayor daño, menor costo de uso en modo "turn" o algún tipo de control de masas sobre nuestros enemigos. Las combinaciones que podemos lograr son abundantes.

También se podrán asignar como **habilidades pasivas**, modo en el cual ejercerán algún efecto sobre Red o los enemigos que enfrente de forma continua. Todo es-



tará limitado por una barra que nos dirá cuántas habilidades podemos usar y el costo de éstas para ser equipadas, por lo cual **habrá que ser inteligentes** al elegir habilidades y combinaciones de las mismas.

Como si todo esto fuera poco, cada habilidad en Transistor pertenece a algún personaje de Cloudbank y, a medida que las usemos como habilidad principal, mejora o habilidad pasiva, iremos desbloqueando **detalles de la historia** del personaje correspondiente al que pertenecía la habilidad. Una gran manera de invitar al jugador a lograr una gran cantidad de combinaciones posibles y no sólo quedarse en algunas fijas o las que le hagan sentir cómodo.

A la hora de ejecutar los combates es en donde está **el punto más bajo** del juego, ya que si decidimos hacerles frente usando nuestras habilidades en tiempo real, será un verdadero dolor de huevos salir airosos de estos. En cambio, si optamos por elegir "turn", los combates se convierten casi en un paseo dominical.

Supergiant Games debió notarlo e implantó unos "**limitadores**", que no son más que otras categorías de habilidades, las que se pueden activar para darle en ciertos puntos concretos una ventaja a los enemigos y, a nosotros, un porcentaje de ganancia de experiencia mayor a cambio. Aun así, **no lográn convertir en un mayor desafío** a los combates en modo "turn". Por eso, si no fuera por su corta duración y porque la historia nos invita a investigar sobre ella, el juego correría el riesgo de volverse monótono.

Morir en el juego también es difícil, ya que si nuestra barra de vida llega a cero, tendremos la posibilidad de elegir si queremos **sa-crificar alguna habilidad** a cambio de seguir luchando. Eso sí, la recuperaremos al encontrarnos con alguno de los próximos puntos de control, los que además de eso y de guardarnos la partida de forma automática, también nos permitirán personalizar nuestro conjunto de habilidades desbloqueadas.

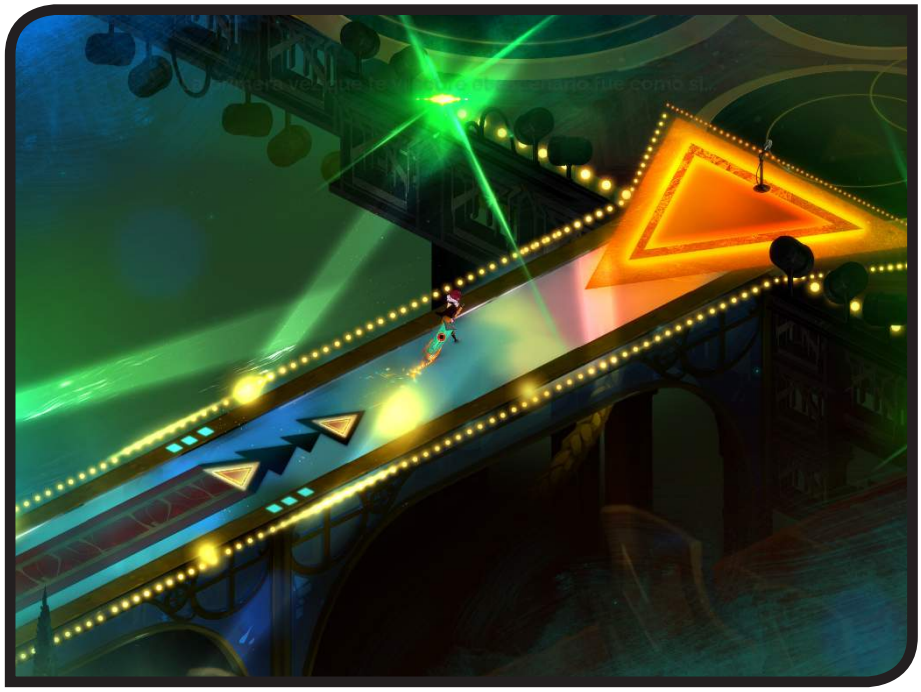
El apartado sonoro debe ser uno de los puntos más alto del juego, si es que no es el más alto, por lo que merece un párrafo aparte. **Darren Korb compuso una de las BSO más perfectas que se recuerden** y cada pista evoca y representa de manera hermosa los momentos

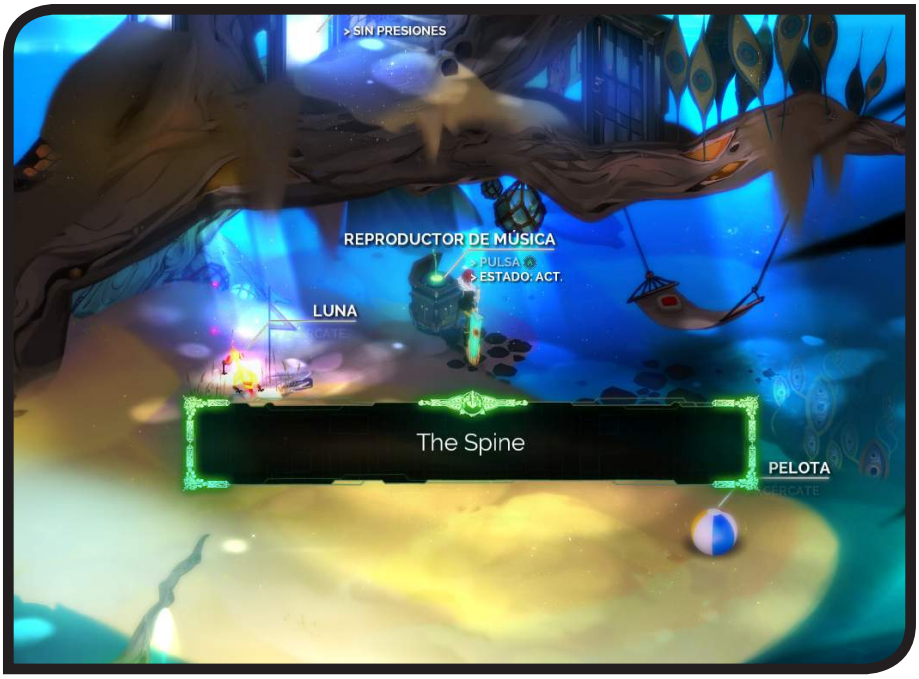
que viven Red y Transistor a lo largo de su corto periplo. Los temas vocales, interpretados por **Ashley Barrett**, literalmente te llevan de la mano a través de la historia del título.

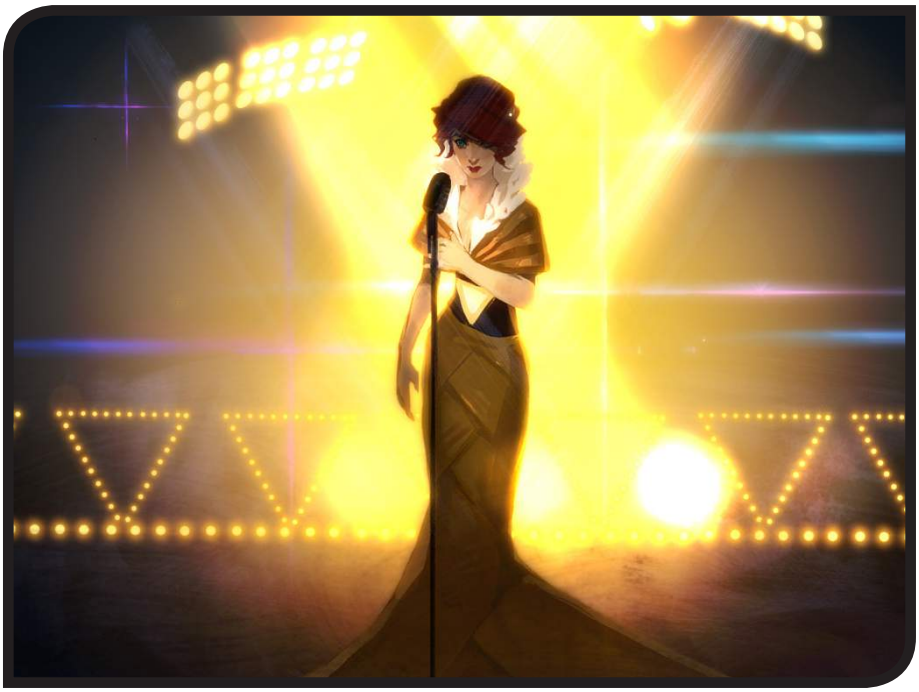
Escuchar a Red tararear o a la voz tan misteriosa, pero inspiradora de confianza de Transistor, aportada por **Logan Cunningham**, mismo narrador en off de Bastion, hacen de este título una experiencia completa, que no sólo entra por los ojos, sino también por los oídos, para quedarse en nuestra cabeza y de ahí no salir por un buen tiempo.

Transistor es un título que no te tratará como idiota poniéndote un tutorial cada 3 segundos en sus primeros minutos, ni diciéndote qué camino seguir con molestos mensajes, punto que a más de alguno le parecerá grato. No obstante, cojea por su casi nula capacidad de exploración de escenarios y una dificultad muy fácil de superar, que en algo se ve solventada en el "**new game +**", aunque no termina de suponer un gran desafío. A eso agregarle una duración que peca de corta.

En todo caso, puntos que se pueden obviar debido a la magnifica propuesta visual, sonora y narrativa de un juego que atrapa y gusta durante todo el viaje de Red y Transistor… y del que vale la pena ser testigos.







Mundo Bluray

Recomendados

The Monument's Men
(Bélica - 2014)
Basada en la búsqueda real del mayor tesoro de la historia, se centra en un pelotón de la II Guerra Mundial al que se le encarga para entrar en Alemania para rescatar obras de arte robadas por los nazis.

UN REMAKE A LA ALTURA

No sólo está de moda remasterizar juegos. Lo mismo ocurre en el cine. Y uno de esos casos es el de Robocop, la película dirigida por Paul Verhoeven en 1987 y que fue tomada por el brasileño Jose Padilha, conocido por su trabajo en Tropa de Elite, para darle un nuevo enfoque y sentido.

El remake de Robocop se sitúa en 2028 en Detroit, donde Omnicorp es una multinacional estadounidense encargada del bienestar y la seguridad en una ciudad que es el ejemplo vivo de la violencia desatada que azota al país. Para hacerle frente, elabora una estrategia comercial que, pese a mostrarse afable y hermosa, esconde un oscuro fin.

Alex Murphy (Paul Kinnaman) entra en escena como un esposo, padre y buen policía que, tras resultar gravemente herido al sufrir un atentado en su hogar, es tomado como conejillo de indias y transformado en un "híbrido": un hombre en un cuerpo de metal.

Si bien Omnicorp pretendía convertirlo en una marioneta, capaz de cumplir sus órdenes sin la insensibilidad del resto de los drones, no contaba con la fortaleza de las emociones humanas. Pero… ¿primarán finalmente sobre la programación robótica?

Con esta historia como telón de fondo, el remake se enfoca hacia un público adulto, al que le propone la lucha interna entre el razonamiento y la humanidad. Por cierto, todo esto adornado con la correspondiente cuota de acción, sangre y amputaciones propia de una película de acción como ésta.

Por cierto, quienes vieron la cinta original encontrarán diferencias entre ambas versiones, principalmente por el sello personal que intentó darle Padilla, alejándose de la sátira y buscando profundizar más en el conflicto filosófico y moral.

Otra novedad, que sin duda será del gusto de los gamers, es que esta vez Robocop no es un ser de movimientos limitados y que basa su poder en su armamento, pues acá es un verdadero *bad ass* que puede correr o saltar con total agilidad, manteniendo intacto y hasta mejorado su poder de fuego.

El filme, de seguro, generará amores y odios, sobre todo entre los seguidores más talibanes del original. Por cierto, ambas versiones las encontrarán este mes en TodoJuegos, para que saquen sus propias conclusiones, pero les invito a mirar la versión del director brasileño sin prejuicios. La disfrutarán seguro.

The LEGO movie
(Animación - 2014)
Emmet es un hombre común que se ve envuelto en una lucha encarnizada por salvar al universo de las garras del tirano Lord Business. Cinta para todo público, **en especial el amante de la acción.**

Grand Budapest Hotel
(Comedia - 2014)
Ralph Fiennes es Gustave, el conserje de un famoso hotel en la época de entreguerras, que entabla amistad con un joven empleado al que convierte en protegido. Un gran elenco para una gran cinta.

GRACIAS POR TROLLEAR

No es de extrañar que hoy en día una de las subespecies de la fauna cibernética con peor reputación sea aquella denominada como **"troll"**, y como no entenderlo si algunos de estos especímenes, que suelen pulular en foros de videojuegos -lo más parecido a su hábitat natural-, han logrado dejar una huella muy profunda, principalmente en **los incautos que siguen mordiendo sus carnadas**. Pero a pesar de toda la odiosidad que generan, tengo la firme intención de salir en su defensa y de una vez por todas reivindicar su heroica labor.

Hagamos un poco de historia. El concepto clásico se remonta al folclore y la mitología escandinava, en los cuales se le describe como un ser antropomórfico de temibles características... aunque esto en realidad no le importa a nadie, ya que en nuestro mundillo **un troll no es más que un energúmeno que hace todo lo posible por molestar en alguna comunidad virtual**, generalmente con fin de divertirse a costa de los demás. Aunque, en más de alguna ocasión, sus verdaderas motivaciones son un misterio. Muchos lo reducen al concepto de **"fanboy"** (sobre lo cual dicté cátedra en mi anterior columna), pero las diferencias son importantes y, para quien aun no las conozca, las procedo a explicar.

El fanboy tiene un apego irrestricto hacia alguna marca o producto y, a raíz de esto, **puede caer en trolleos al defenderlas**. Para el troll, en cambio, sus preferencias quedan en un segundo plano. Él tiene como principal misión esparcir e introducir arena en las más íntimas cavidades de otros usuarios, quienes por una atracción casi hipnótica no pueden evitar leer sus comentarios y opiniones.

Hay quienes señalan que por algo así como un proceso de natural evolución **un fanboy termina tarde o temprano convirtiéndose en troll**, pero aunque esto fuera cierto no cambia el hecho de que se trata de razas separadas.

LAS VENTAJAS DE SER UN TROLL

** Pasar de victima de bullying (real) a victimario (virtual).*

** Tener escasas posibilidades de sufrir insolación.*

** Desarrollar una extraordinaria fortaleza en el brazo y antebrazo derecho.*

** El casi inexistente riesgo de contraer enfermedades de transmisión sexual.*

** La posibilidad de escribir una columna en una revista tan prestigiosa como ésta, mientras los demás se conforman con desparramar su odio y envidia en el mísero espacio de caracteres del estado de un foro o en algún tuiteo intrascendente.*

Dicho sea esto, es fácil apuntarlos y lanzar la primera piedra, pero… ¿se ha puesto a pensar alguien en lo verdaderamente importante que son?

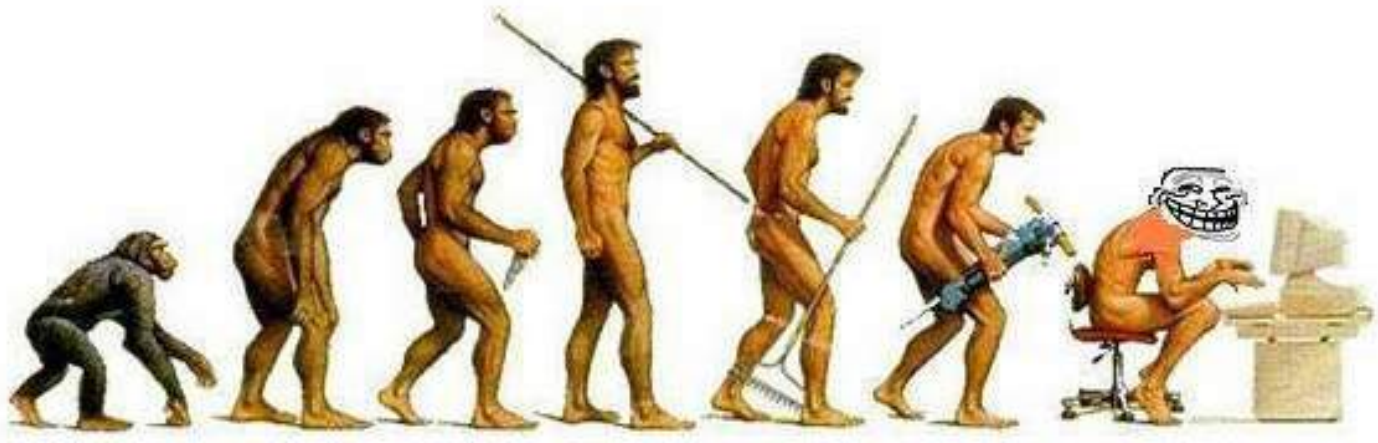
Hay que verlos como el equivalente a las barras bravas del fútbol, que le dan esa inconfundible mística a un encuentro deportivo, pero con las evidentes diferencias determinadas por el contexto: nunca un troll va a destruir la propiedad pública o privada ni a cometer actos vandálicos. Es decir, **gracias a ellos existe el condimento que exacerba la rivalidad**, pero sin un costo social como consecuencia de su actuar.

Para los pesimistas, siempre será más cómodo destacar el lado negativo de alguien que dedica gran parte de su vida a estar frente a la pantalla de un computador lanzando excrementos gratuitamente, pero aunque parezca difícil de creer, también existen ventajas para quienes practican la disciplina del trolleo ***(ver arriba)***.

Si aun les cuesta creer que son un real aporte a la convivencia digital, entonces piensen en lo irrelevante que habría sido sin los trolls la **pelea de ñoños** que se dio en un antro cualquiera sin alguien que ***igniziara*** y alimentara durante tanto tiempo la sana discusión.

Intenten imaginar en qué clase de foro se elegiría el ***fromentar*** de quien reírse.

Más aún, enfrenten el hecho de que esta misma revista existe gracias a la poca y ***mal trainsigencia*** de aquellos que día a día, a su modo, tienen como meta divulgar y acrecentar la pasión que sienten por algo que para muchos no es más que un entretenimiento electrónico, pero que para nosotros es un estilo de vida.



Pro-Fest Challenge

COMIC, ANIME Y COSPLAY

REVISTA TODOJUEGOS APOYARÁ A LAS COMUNIDADES QUE REALICEN EVENTOS RELACIONADOS CON VIDEOJUEGOS, CINE, ANIME O COMIC. Y PARTIMOS CON ESTA INVITACIÓN DE PGMA CHILE.

El anime y el comic vienen ganando, hace bastante tiempo, un lugar importante entre los jóvenes. Y una muestra de ello son las actividades que suele realizar la comunidad juvenil **PGMA Chile**, que ha organizado eventos como el "**F3!**" o "**Full Freak Fest**", donde los amantes de estas expresiones artísticas confluyen con entusiasmo y creatividad, como pueden ver en las fotos que acompañan esta nota.

Gerardo Urzúa, representante de la comunidad, explica a TodoJuegos que si bien todas las actividades que han organizado han sido gratuitas, por lo general los espacios cedidos les quedan chicos ante el interés por asistir. Por eso, esta vez se atrevieron a algo más grande y cobrarán sólo 2.500 pesos para ingresar, este 28 de junio, al "**Pro-Challenge Fest**".

"El evento se enfocará esta vez en el anime y en los desafíos, pues tendremos concursos de cosplay y de talentos", explica Urzúa, agregando que un porcentaje de lo recaudado será entregado para ir en ayuda de los damnificados por el incendio en Valparaíso. La cita es en **Manuel Montt 101, Providencia,** e invitan a los fans del anime a ir con sus mejores trajes al evento.

Correo del Lector

MÁS NINTENDO Y XBOX

John Erick

La verdad me gustó mucho. Tiene buenas imágenes y opiniones muy objetivas y divertidas. En verdad, los felicito, están haciendo un gran esfuerzo. Un par de críticas constructivas. Aunque me gusta mucho PlayStation, se centraron mucho en eso. Debería tener un poco más de Nintendo y Xbox y un poco más de páginas, pero en general todo perfecto, nada que envidiarle a nadie. Felicidades. Saludos.

Respuesta: Al igual que tú, muchos nos pidieron esto y espero que hayamos podido satisfacerlos.

GUIAS PARA PASAR JUEGOS

Cristóbal Pizarro

Estimados, los felicito por su revista, pero les falta una sección que deberían incorporar y tiene relación con la famosa guía de cómo pasar un juego. Puede ser poco novedoso, pero siempre es útil, ya que más de alguna vez nos hemos quedado pegados o queremos sacar todos los trofeos. La novedad de esto es que la guía sea "made in Chile" y específicamente por Todojuegos. Saludos.

Respuesta: Es un compromiso. La sección ya la tenemos en mente y la implementaremos próximamente.

¿Y POR QUÉ NO UNA EDICIÓN EN PAPEL?

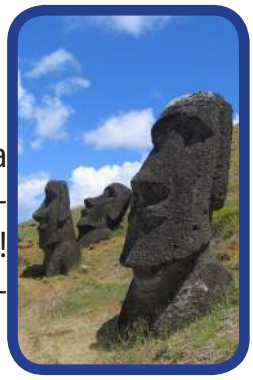
Rolando González Vásquez

Buenísima, me gustó mucho, incluso quedé con gusto a querer leer más, lo cual demuestra que tenía buenos contenidos y no me aburrió. Felicidades por la iniciativa, podrían comercializarla incluso o que venga gratis por compras superiores a "X" monto a través de la tienda. Buen trabajo.

Respuesta: Está claro que a todos nos gustaría lanzar una revista en papel, pero hoy en día los costos son altos para un proyecto así. Pero quién sabe si qué cosas nos depara el futuro...

SALUDO PASCUENSE

Niko Pakomio Paoa



¡Excelente! ¡Más aún para ser fanatico de TodoJuegos de la Isla de Pascua! Para ser una revista virtual no está nada mal Podría existir físicamente. Felicidades por su primera revista.

Respuesta: Mauru uru, Niko.

MÁS SOBRE LANZAMIENTOS

Walter Farfán

Muy buena revista. Me gustó bastante el enfoque de entrevista y no tanto centrada en análisis o reviews de juegos. Eché de menos recomendaciones sobre los lanzamientos mensuales para cada plataforma.

Respuesta: En este número ya tienes cumplido tu deseo. Saludos.

NÚMEROS DE PÁGINAS

Sergio Salgado Fuentes

Creo que iré al local, exclusivamente a comprarla. Me gustó mucho y como soy un cliente frecuente no dudaré en tener el primer ejemplar en mi pequeña colección gamer. Por otro lado, me gustó el diseño del contenido, las imágenes grandes, esas que ocupan toda una página. Es agradable a la vista y, en general, está completa en estrenos. Por otro lado, como detallitos que encontré y sería genial que lo implementaran es que hay partes de los artículos donde no existe el número de página, y creo que personas como yo que le gusta ver el índice, se "perderá" un poco dentro de la revista.

Respuesta: Gracias. El índice ya es más grande y el número está en todas las páginas donde debía.

Para que te publiquemos, escríbenos al correo o déjanos tu mensaje en nuestra cuenta de Twitter

maltrain@todojuegos.cl **@playadictosnet**

* EN NUESTRO PROXIMO NÚMERO *

- Estaremos en la **Feria E3** de Los Angeles para contarte cómo vivimos, en terreno, el evento de videojuegos más importante del mundo.
- Completos adelantos de aquellos títulos más importantes anunciados por los grandes estudios durante la cita californiana.
- Conoce más de **Shigeru Miyamoto**, el corazón de Nintendo y creador de títulos tan importantes como Mario Bros o Donkey Kong.
- Un completo reportaje a la serie de videojuegos **Megami Tensei**, desde sus orígenes hasta la popular saga Persona.
- Hablaremos con el presidente de **Videogames Chile**, para hablar del presente y futuro del desarrollo de videojuegos en nuestro país.
- Estos y muchos otros temas, además de las secciones que ya comienzas a hacer tus favoritas... **¡te esperamos el próximo 1 de julio!**

TodoJuegos.cl

Reserva tu juego y asegúralo al mejor precio

En Todojuegos puedes reservar los juegos que están por salir al mercado, asegurando el stock y el mejor precio del mercado.